

www.game-exe.ru
game.exe
#03 2004
«гейм.экзе» делает прогнозы на вот этот самый год
game.exe #3'2004 (104)
4601357000116
«Механоиды» • Final Fantasy XI • «Осада» • Far Cry • Onimusha: Warlords • Dead to Rights • Chicago 1930
C&C Computer Publishing Ltd.
Вторая Мировая
СТРАТЕГИЯ В РЕАЛЬНОМ ВРЕМЕНИ
стр. 35—80
Две тысячи четвертый



www.game-exe.ru
game.exe
game.exe #3'2004 (104)
4601357000116
#03 2004
«гейм.экзе» делает прогнозы на вот этот самый год
DVD ТУТ
«Механоиды» • Final Fantasy XI • «Осада» • Far Cry • Onimusha: Warlords • Dead to Rights • Chicago 1930
C&C Computer Publishing Ltd.
SPLINTER CELL
PANDORA TOMORROW
две тысячи четвертый
стр. 35—80

<Алексей Швырев>
taurus@udm.ru

Жил да был человек, горя не знал, рос потихоньку, успел навестить ВДНХ (которая находилась на издохе), любил папу-маму (впрочем, и сейчас продолжает это делать, но с чуть меньшим успехом)... в общем, жил не тужил, кашу-воду хлебал и знать не знал, что где-то за бугром, в тридесятом царстве, в мериканском государстве (а также в японском филиале — что недалече от Курил) произрастает вселенское зло-рассадник человеческих страстей.

Когда-то перволюди, гоняясь за недалекими динозаврами, наверняка представляли себя пинбольными битами, даже не подозревая, что сами являются прототипами блестящих шариков в глазах наблюдающих за ними далеких зеленых человечков. Те ехидно посмеивались и посылали на Землю очередных представителей языческой диаспоры.

Недолюди называли эти явления Богами и бились головой о пальму (языческий первый посылал в подарок кокос или банан). Так они и жили, но тут — шарах — и... степь кругом далекая? Нет, bigbaddaboom вселенского масштаба. Демократия.

...набиравшая обороты, и наш герой (назовем его протагонистом), превозмогая половые извращения матушки природы, брел, как и все, к светлому будущему. На его тернистом пути встречались пионерские костры, лечебные санатории, первые Любови, спортивные лагеря и прочее, прочее, все то, о чем сейчас вспоминается с особой нежностью и приятным томлением в груди. Так и добрался бы он до своего «...как завещал дедушка Ленин», если бы не одно препятствие, вставшее на его прямом пути.

Дело было летом, году эдак в 91-м, на каком-то московском вокзале. Когда деревья были большими, он был маленьким и шел куда-то с родительницей, держащей его за руку, но вдруг замер... «Что это мелькает на том телевизоре? Мам, мам, подожди, я хочу посмотреть!»

Немигающим взглядом он гипнотизировал экран, по которому лениво переползали какие-то нечеткие, но зато невообразимо яркие фигурки. Оторвать его удалось с трудом, поиграть не дали (стоило это непозволительно дорого по меркам советских граждан), но первый звоночек прямиком в маленький мозг поступил. И он помнит эти ощущения до сих пор.

Давно это было, и у нашего протагониста был еще шанс излечиться. Пребывая в санатории, он влюбился в девчонку. Ей было 10, ему 11. В палате их было 6 человек, и четверо были влюблены в нее самым невероятным образом. Они мечтали вслух, распевали хором «Голубя» романтичного, как казалось тогда, ВИА «Сектор газа», в общем, делились друг с другом своими грезами. В конце концов, никто ей так ни в чем и не признался. Кроме него.

Однажды их отправили по цветы, уж и не упомнить для кого. Притащив в корпус охапку полевых, они всей гурьбой влетели в обиталище руководителя. Что тут началось... Спотыкаясь и пытаясь не смять до конца этот душистый растительный сноп, они принялись искать в бумажной круговерти кабинета тот единственно спасительный листок, на котором были адреса всех отдыхающих. И он нашел адрес Той Самой и позже, растирая слезы по раскрасневшемуся лицу, сидя в уезжающей прочь мотоциклетной коляске (отец его друга решил забрать их домой чуть раньше окончания смены, и отказываться было глупо, но разве не ошибкой этой было!), поклялся себе и всему миру, что обязательно признается ей, но не лицом к лицу, а заочно, посредством письма. Позже он так и сделал, а она даже ответила ему, но новое письмо разрушило все — она изменила ему (и это в десять-то лет).

Он долго горевал, хотел забыться в «Буратине», спасение (или погибель — будущее покажет) пришло лишь в виде Персонального Компьютера, вдруг оказавшегося на его столе. Родственник одолжил «железку» на неделю и какая это была неделя! Он стал героем двора, друзья валили к нему толпой (а сколько их тогда было!), они играли, непроизвольно отталкивая друг друга, чуть не дрались...

Среди них была девочка — родня — седьмая вода на киселе, но это не помешало молодому организму. Снова влюбился, приглашал даже переночевать дома — чтобы поиграть подольше, когда эти уйдут. Переночевала. На утро вместе разогревали суп, обменивались фантиками из-под «TURBO». Успели написать друг другу по паре писем, но потом, как это часто бывает в книжках, все улеглось само собой...

А потом был легендарный «Спектрум» — соседский, с лестничной площадки. Сосед стал ему почти другом. Ведь он ежедневно ходил к нему играть. Он до сих пор помнит эти названия: «Каратека», арканоид, «Betty»... Чуть позже у него завелся и собственный вождь всех PC. Но магия прикосновения к волшебному куда-то улетучилась. Не объявилась она и при покупке (как же долго он упрашивал родителей!) Dendy. Было многое, но это многое не стоило того малого, что он ждал от игр. А ждал он ощущения того счастья, которое испытал однажды на безымянном московском вокзале. Не зря говорят, что первую любовь помнят всю жизнь. Ох, не зря...

На этом бы все и закончилось и он в который раз избежал бы заболевания, но, видно, судьба думает по-другому, да и куда нам против DOOM'а? Как-то летом сособирали его в Краснодар — на уборку плодов земли черноземной. Яблоки, конечно, дело хорошее, но у него аллергия на них (впоследствии оказалось, что далеко не только на них, а еще на все растительные формы, за исключением разве что дубов и лип; слава богу, угроза эта реаль-

на только летом, когда все цветет и пахнет, не будь так, не читали бы вы сейчас рассказа о нем). Отправился он туда от спортивной секции (наш герой — неистовый дзюдоист), работа ожидалась неслабая, ведь кроме сбора урожая мальчишкам предстояло вставать каждое утро без четверти пять и бежать полтора километра в одну сторону, а потом назад... Почему он согласился на это «истязание»? — Потому что сразу же поставил условие: все, что заработает, по возвращении потратит на покупку Sega Mega Drive 2 (боже, какое же трэшевое название!), и условие было принято.
Мы не будем надоедать вам долгим пережевыванием всех краснодарских событий, скажем лишь, что из взятых с собой 200 рублей (по тем временам это были деньги) он потратил пятерку на большое мороженое и 15 на фотографию на фоне моря (конечно же, с удавом). Да, да, вы правы, этот юноша отличался редкой прижимистостью. Что он тогда перенес, какие были искушения — один Бог знает, но он все выдержал и все-таки купил желанный игровой агрегат.
Первые сладостные переживания быстро испарились — от частого включения/выключения сломались контакты на джойстиках (его папа был бестолково строг и после каждого сеанса заставлял упаковывать несчастную приставку обратно в коробку (чтобы не теряла предпродажного вида?), громко крича при этом: «Опять срач развели! Сейчас выкину все это на...»). В общем, приставку еле-еле сбагрили...
Успокоиться бы на этом и жить себе в радость, но СПИД (синдром паранормальной игровой детоксикации), как известно, не поддается лечению, и он поплыл дальше по течению. На дворе был 1999-й. Он стоял на троллейбусной остановке, собираясь ехать в политехникум (экономистом хотел быть, черт дери). Но транспорта не было, и, маясь бездельем, он поплелся к ларьку «Роспечати». Там он увидел журнал под интригующим названием «Домашний компьютер». Понравилась обложка (женщина с ребенком и ноутбуком на коленях — как это современно!), купил, прочитал — и... ЕК ТЫР БЫР... жизнь снова свернула на компьютерную дорожку (надо сказать, что на некоторое время он излечился — во всяком случае ему так казалось).
Так вот, в том журнале он прочел, что, оказывается, существует некое специализированное издание, молящееся только на компьютерные игры. Поспешил приобрести. Прочел. Не все понял, но уразумел, что это о-го-го, и с тех пор в его квартире поселилось поставленное на вечный повтор «Хочу компьютер!».
Родители держались два с половиной года (все это время он штудировал журнал, после чего со знанием дела советовал неразумным казуалам, что покупать), но и их терпению подошел конец. Сначала в кредит был приобретен сам ПК. Затем появилась многоколонная аудиосистема, чуть позже к ней присоединилась вся прочая околокомпьютерная дребедень. Счастье невообразимое! Всю первую неделю они шалопайствовали с братом кто во что горазд. Но человек привыкает к хорошему до обидного быстро, и это едва ли не медицинский факт.
Привыкание к чуду (хотя это, конечно, искусственный заменитель, да и не чуда вовсе) обратно пропорционально желанию его получить. Ожидание праздника лучше самого праздника. После каждого веселья неминуемо приходит похмелье (в первую очередь психологическое). И т.д. и т.п. Все это жизненные аксиомы, и не он их, к сожалению, вывел.
Пора понять, что компьютер — это всего лишь метла в руках всегда немного философствующего дворника, и в зависимости от того, куда он метет (в сторону ли использования ПК в качестве универсального инструмента или же игрального автомата), в ту сторону и потечет его жизнь в дальнейшем. И станет он тогда либо человеком-с-и-над-компьютером, либо хардкорным игроком. А как же многочисленная прослойка так называемых «казуалов» (под этим термином он всегда понимал людей, которые отдают свои кровные 80-90 руб. за игры (?) примерно вот с такими кличками: «Бандиты против Ментов», «Серпом по пальцам-3»)? Ну, он искренне верит, что в России их не так уж много (хотя, конечно, хватает). Наш игрок отличается от зарубежного хотя бы тем, что не будет покупать игры в супермаркете. Забугорный же redneck не пройдет мимо полки в «Волмарте», не прихватив очередную попкорн-серию «Спайдермена».
Так или иначе, но мы отличаемся от них, и это к лучшему. Знаю, что его просто выворачивают тамошние «молодежные» фильмы об очередной soccer-команде и проблемах полового созревания, где показывают барышню эдак лет 15-ти с огромными <...>, которая непомерно страдает от того, что ей already fifteenth, а она еще <...> только с 5-ю парнями, а не с 15-ю, как все остальные...
Итак, к чему все это пишется. Родные, не поддавайтесь этому греху, забудьте о компьютерах и игроконсолях, не засоряйте себе голову виртуальной чепухой (потом поздно будет кричать, что король-то голый), если не уверены, что сможете излечиться. Лучшека выйдите на улицу, включите плейер, наденьте наушники и вот так погуляйте. Зайдите к друзьям, если с вами еще не произошла беда, описываемая Чижом. Дышите полной грудью, промойте ключевой водой (она лучше шейдерной) красные глаза, сощурьтесь на природу — она прекрасна. Влюбитесь, наконец. Вы это сможете, он верит (так и просил передать). Он и сам был раньше таким. Возможно, станет им снова. И это покажет четвертая часть «Мирных холмов». Он ее ждет.

P.S. На днях ему был знак. Он ехал в автобусе, и какая-то девушка говорила своему парню, мол, заходила вчера к знакомым, так сын этой знакомой день и ночь проводит перед этим серым ящиком, человеку уже 27, а он все играет и думать не желает о девушках. Это говорилось с таким возмущением, что он чуть не подавился слюной. И хотя ему еще далече до 27-ми, но время летит незаметно, и оно необратимо. И это самое ужасное во всей рассказанной тут истории.
P.P.S. Кстати, вы можете подумать, что она, эта история, выдумка, хотя, уверяю вас, это чистая правда, лишь немного приправленная романтическими переживаниями тех далеких лет. Циник, убей в себе романтика.

game.exe

C&C Computer Publishing Limited
www.computerra.ru

Номер 3 (104), март 2004 г.
В 1995-96 гг. журнал выходил под названием «Магазин игрушек/ Games Magazine»

АДРЕС
115419, Москва, 2-й Рощинский проезд, д. 8
Тел.: (7095) 232-2261, 232-2263
Факс: (7095) 956-1938

РЕДАКЦИЯ
Главный
Игорь Исупов (garry@game-exe.ru)
Заместитель
Александр Вершинин (versh@game-exe.ru)
Оформитель
Олег Дмитриев (olegd@computerra.ru)
Ответственный
Николай Давыдов (ndavydov@game-exe.ru)

Кудесники пера
Маша Ариманова (masha@game-exe.ru)
Олег Хажинский (oleg@game-exe.ru)
Фраг Сибирский (frag@game-exe.ru)
Дмитрий Лаптев (dlaptev@game-exe.ru)
Михаил Бескакотов (boo@game-exe.ru)
Ашот Ахвердян (ashot@game-exe.ru)
Александр Металлургический (ironman@game-exe.ru)
Х. Мотолог (motolog@game-exe.ru)

PR
Михаил Кабанов (tolstiy@game-exe.ru)

Фото
Наталья Тазбаш (ntazbash@game-exe.ru)

DVD, CD
Елена Агапова (eagapova@game-exe.ru)
Кирилл Якобсон (kir@game-exe.ru)

Дизайн-проект
Александр Васин (www.vasin.ru)

РЕКЛАМА
Тел.: (7095) 232-2261, 232-2263

РАСПРОСТРАНЕНИЕ И ПОДПИСКА
ООО «Компьютерная и бизнес-пресса»
Тел.: (7095) 232-2165
E-mail: kpressa@computerra.ru

ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА
Вадим Губин (vga@computerra.ru)

ПЕЧАТЬ
SCANWEB, Finland
Тираж 57000 экз.
Номер подписан в печать 8 февраля 2004 г.

Журнал зарегистрирован Государственным Комитетом РФ по печати. Свидетельство о регистрации № 015835
Учредитель Дмитрий Мендрелюк

в номере

Игры в номере

Реклама в номере

#03

в номере







горбушкин гайд

Dead to Rights
Кое-что из разряда «не для всех». Пламенный привет из империи игровых автоматов Namco, в которой вы никогда и вряд ли когда-нибудь уже. Упускать из виду не стоит по множеству причин, из которых возможность управлять стриптизершей далеко не самая главная.
★★★★½

Pax Romana
Массивная и перегруженная деталями стратегия от изобретателя настольной Europa Universalis понравится тем, кто предпочитает «Спартак» Кубрика «Гладиатору» Скотта.
★★★

«Механоиды»
Не самая красивая, не самая захватывающая, не самая адреналиновая игра. Может скрасить несколько вечеров, надо только приготовиться к тому, что будет скучно чаще, чем того хотелось бы.
★★★½

Delta Force — Black Hawk Down: Team Sabre
Team Sabre — не самый удачный выбор, чтобы скоротать вечер, особенно если с оригинальной игрой вас связывают теплые чувства. Сэкономленные деньги лучше потратить на пейнтбольные шарики.
★★½

«Осада»
Эпических масштабов RTS-с-затеями на графическом движке от симулятора дракона.
★★★★

Final Fantasy XI
Порт с PS2-хита годичной выдержки, вдохновленного MMORPG-релизом пятилетней давности.
★★★½

TrackMania
Incredible Machine на колесах. Фантазия авторов, бьющая через край, заставляет забыть даже о довольно слабом автомобильном движке. Старое, но вечно молодое ощущение «какой же я все-таки умный!» гарантировано в лошадиных дозах. Впрочем, ближе к концу становится несколько занудливо, поэтому на долгие развлечения не надейтесь.
★★★½

Savage: The Battle for Newerth
Если ежевечерние побоища в масштабах локальной сети потеряли былую остроту, откройте для себя Savage.
★★★★

«Ударная сила»
Если вам нравятся симуляторы и вертолеты, купите лучше «Ка-52 против Команча». Если любите аркады и вертолеты, берите «Команч-4». Если вам по душе красивые современные симуляторы, возьмите «Lock On». А как насчет «Ил-2»? «Принца Персии»? «За гранью добра и зла»?.. Знаете, на свете слишком много хороших игр, чтобы тратить время на плохие.
★★

Onimusha: Warlords
Первая игра Capcom, нисколько не потерявшаяся на ПК. Реальный мир, равно как и безнадежно устаревшая графика, существуют для тебя исключительно до начального сражения. Потом — все: кровь и луна, как на самурайской гравюре. Одного только жаль: между первым и последним сражением в «Онимуше» проходит совсем немного времени...
★★★★

Chicago 1930
Desperados — Robin Hood — Chicago 1930. В последней серии тактического сериала немецкие подражатели Commandos достигли совершенства. Продолжать не надо, спасибо.
★★★★





Содержание .EXE DVD

Содержание .EXE CD

Игры
Conan
Crazy Taxi 3: High Roller
Desert Rats vs. Afrika Korps
Sonic Adventure DX
Wakeboarding Unleashed

Shareware-игры
Alpha Ball v1.0
Helix
S.U.A.V.E.: Sport-Utility Assault Vehicle Extreme v1.1
Sparx v1.09

Утилиты
WinRAR 3.30 Final



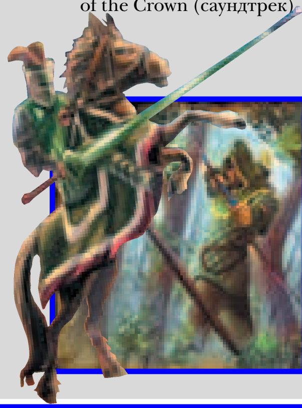
Agnitum Outpost Firewall 1.0.1817
Kaspersky Anti-Virus Lite Game.EXE Edition (ключ)
SlimBrowser 3.90.001
Sonique 2 build 101 beta

Wallpapers
«АЛЬФА-Антитеррор»



Black 9
Drake of the 99 Dragons
Shenmue 2

Музыка
Robin Hood: Defender of the Crown (саундтрек)



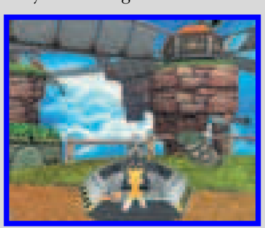
.EXE-вкусности
.EXE-выпуски:
#02'2004 (.pdf-формат)

Игры
Экшены
Conan
Drake of the 99 Dragons
Far Cry
Prince of Persia: Sands of Time
Vietcong: Fist Alpha
Аркады
Ostrich Runner
Sonic Adventure DX
Онлайн
Savage: The Battle for Newerth



Квесты
«Революционный квест»
Гонки
Crazy Taxi 3: High Roller
World Racing (новейшее демо)
Спорт
Fast Lanes Bowling
Wakeboarding Unleashed
Стратегии
Castle Strike (англ. версия)
Chicago 1930 (англ. версия)
Cold War Conflicts
Desert Rats vs. Afrika Korps

Shareware-игры
Экшены
Back Alley Brawl
Cube
Psychotoxic: Cow Attack 3D
Аркады
3D Ball Slider 1.0
3DWinBrick
Acceleron
Advanced Tetris
Alpha Ball v1.0
Atomic Cannon
Balltris
Bongo Boogie
Caribbean Puzzle
Digby's Donuts
Duck Hunter 3D
Epiar 0.5
Foxy Jumper
Gold Miner Joe
Grizzly Adventure v1.1
Hamsterball
Helix
Pac Brothers
PacBomber v1.6.1
PacLands
Platypus
Pocket Tanks
Sbrinz: The Mouse 1.01a
Scorched 3D Build 36.2
Seiklus v1.2
Witches' Soup
Логические игры
Grand Master Chess v2.0
Mahjong Mania Deluxe
Головоломки
3D Buggy Tug
Allout
Blobs Peg Solitaire
Bomba
BrainsBreaker 4.1
Chick-A-Droid
Crazy Machines
47 Girls from the Block
HangARoo
Indyo: The Legend of Morkh



Sparx v1.09
Treasure Fall v1.2
Квесты
AfterShocked!
Blorp Zingwag: Elf Detective
Grr! Bearly Sane
РПГ
The Omega Syndrome
The Spirit Engine



Wazzal
Гонки
Becher Race 2003
Симуляторы
Battle of Endor
Fatal Traction
S.U.A.V.E.: Sport-Utility Assault Vehicle Extreme v1.1
Star Wraith 3: Shadows of Orion v1542
Xazzon
Нечто!
Charm School
Спорт
ActualCoach Serie A Manager
Fakie Flair Challenge
Hasseroder Boxen
Hasseroder Schneeballschlacht
Hasseroder Skispringen
Wakeboarding XS
Стратегии
Age of Castles
Pax Solaris
Starship Tycoon

Патчи
«Антанта» 1.2
«Дальнобойщики-2» (второе издание) v.8.1
«ИЛ-2: Штурмовик» v1.22
«Магия войны: Тень повелителя» 1.1
«Ударная сила» 1.02
FireStarter 1.2

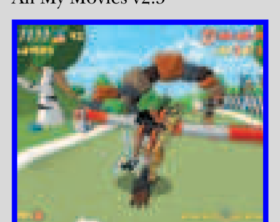
Утилиты
Антивирус
Kaspersky Anti-Virus Lite Game.EXE Edition
Архиватор
WinRAR 3.30 Final



Интернет
Agnitum Outpost Firewall 1.0.1817
Eudora Pro 6.0.2
FineBrowser Freeware v2.2.04
Fresh Download 6.60
G-Lock SpamCombat 1.30.200
Mozilla v1.6
MyIE2 RU 0.9.13 Superior



RegSpy 1.72
Skype 0.96.0.3 beta
SlimBrowser 3.90.001
Spy Cleaner 7.1.3
iNetAdviser Pro 3.2.02
Мультимедиа
1by1 1.44
CopyToCD-DVD 2.4.13
DVD-TO-DIVX 2.1
DeepBurner 1.1.0.98
DeliPlayer 2.01
DivX Pro 5.1.1 Final
Easy CD-DA Extractor 6.5
Media Player Classic 6.4.7.6
Sonique 2 build 101 beta
Система
Active SMART 2.4
Advanced Font Viewer 2.0
ArtIcons Pro 4.0
BWMeter 1.2.2
CPUCool 7.2.10
Extended Clipboard v1.0
HDCleaner 2.350
Net Speakerphone 3.1 RC1a
Reg Organizer v2.0 Final
Style XP 2.0
The Mop! 2.03.5
Tweaki For Power Users 4.3.5
Where Is It 3.56
WinBoost 4.62
WinTools.net Professional v3.7.1
Windows XP 2.1 Services Russian
XP SysPad 5.0.3
Образование
FVords 1.6.4
The Calc 1.04
Typing Reflex v2.10
Иное
AceMoney 3.3.6
All My Movies v2.5



Inno Setup 4.1.1
NikGallery v1.0
Nullsoft Install System 2.0 RC2
VirtualCDBase v1.12
WireNote 2.2.2

Драйверы
ATI Catalyst Drivers v4.1

Wallpapers
«АЛЬФА-Антитеррор», Battlefield: Vietnam, Beach Spikers, Black 9, Cold War Conflicts, Drake of the 99 Dragons, Dungeons and Dragons Heroes, Far Cry, Lowrider, Maximum Chase, Outrun 2, Psychotoxic, Rise of the Elves, Robin Hood: Defender of the Crown, Savage Eden, Shenmue 2, Virtua Cop 3, Virtua Fighter 4, Virtua Fighter 4: Evolution

Музыка
Final Fantasy
Fantasy Reborn: фортепьянные ремиксы (Michael Huang), электронные ремиксы других авторов
Silent Hill 1, 2
Альбом ремиксов «Broken Notes» (Samantha Dean, Kevin Michael James и др.), ремиксы других авторов
Иное
Samantha Dean (избранные треки), Michael Huang (избранные треки), Ixalance Music Player, MODs

Иное
Мануал «Lock On: Современная боевая авиация»

Новости



Много шума из ничего

Чуть запахло весной, и в «индустрии» вновь забегало, замельтишило, засуетилось. Новостные сводки напоминают скорее отрывки из лучших комедийных произведений английского Барда — жаль, никто до сих пор не собрался с силами, чтобы отрифмовать их и бережно уложить в ямбы.

Увебол

Зайдем с прекрасного. Международный олимпийский комитет всерьез рассматривает возможность включения увебола в программу официальных соревнований на Олимпиаде 2012 года. Что такое этот «увебол»? — гм... совершенно новый, революционный экстремальный вид спорта, изобретенный пиявочным эскулапом, мясником-энтузиастом и просто жизнелюбивым нгандонским человеком по имени Уве Болл (Uwe Boll). Любимец игропродюсеров, железная пята целлулоида, желанный гость на страницах .EXE, Уве только что заувеболил очередную штрафную кинолицензию в ворота собственной студии. Увегол! Нет, фиг, штанга... С легкой руки этого скользкого спиногрыза по киноэкранам нашей великой страны уже шныряет форменная порногодзилла House of the Dead. BloodRayne, Alone in the Dark, Dungeon Siege и вот теперь Fear Effect (что-то из PlayStation) ждут своего часа в кандалах. Проращивают ли сквозь них молодой бамбук, жгут ли печенку каленым железом — мы доподлинно не знаем, но догадаться несложно. От предприятия отчетливо и недвусмысленно несет. Новостной .EXE, содрогаясь, ожидает неизбежного появления конкурентов Уве и первого чемпионата по контактному увеболу без правил.

Игры жалко.

Младые и борзые мозги Ubi Soft подливают прекрасной горючей глупости в наш олимпийский огонь. Последний пресс-релиз вменяемой в целом компании почему-то связывает дату релиза Splinter Cell: Pandora Tomorrow с началом артхаусного кинофестиваля Санденс. «Это первая игра, чей выход совпадает с открытием уважаемого кинодейства!!!» И ЧТО?! А если DOOM 3 вдруг выйдет 6 июня, принуждает ли сей факт Морпеха и зомбаков к ношению сашепушкинских кудрей и бакенбардной растительности, диалогу стихами, навязывает ли любовь к рисованию? А дуэль, стало быть, на кремниевых пистолетах? Какой роскошный широкоформатный идиотизм. Неужели и у них завелась своя Ира С.?!

Гладкие операторы

Произнося это волшебное слово, невозможно не вспомнить о милом сердцу каждого россиянина Дереке Смарте (Derek Smart), производителе самого космического космосима на этой убогой недопланете. Малыш Смарт ныне угрожает своему очередному издателю (DreamCatcher) отказом от технической поддержки собственного дитяти Battlecruiser 3000AD: Universal Combat. Причина: недовольство ценой, по которой жалкая DreamCatcher пытается продать хотя бы пару коробочек с Дерековым мастерписом. «Так мы не получим ни цента! — кричит далее Д.С. — Игры делают с целью получения прибыли, а от Universal Combat теперь ни черта не дождешься!» Само собой, виноваты именно издатели, да. Дерек, party on!

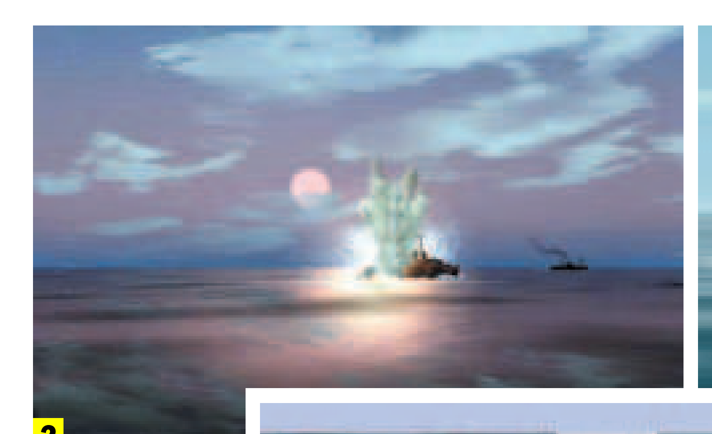
Интермеццо.

В сверхпослушной Германии полицаи ворвались в офис команды CryTek и три часа искали пиратское программное обеспечение, коим, как они подозревали, девелоперы точат свой обворожительный шутер Far Cry. Ничего не обнаружив, ищейки ретировались. А пиарщики CryTek еще долго рассказывали миру о своем полном согласии с рейхсканцлером, генеральной линией партии и идеей борьбы с пиратством. С игрой все в порядке, хвататься за кардиостимуляторы нет нужды.

А вот в городе о многих холмах Сан-Франциско ФБР вломилась в личные покои коренного жителя и долго шарила в поисках улик его причастности к «делу Half-Life 2». Опять же: ни-че-го! Следственным органам изрядно повезло, что парень был белым...

Конец интермеццо.

Тему удивительной человеческой глупости счастливо



2

3

4

подхватывает восточное побережье Склеенных Губерний Америки и город Майами, штат Флорида. В продолжение оживленного спарринга, посвященного перераспределению доходов от продаж Vice City (GTA3-аддон, помните?), свой ход ферзем сделали владельцы магазинов, где торгуют КИ. Они строго-настрого запретили ПРОДАВАТЬ КОРОБОЧКИ С ИГРАМИ НАЦИОНАЛЬНЫМ МЕНЬШИНСТВАМ. (Речь идет о не достигших половозрелости представителях нацменьшинств, явившихся к прилавку без своих национально-меньшивистских кормильцев.) Последние пока отвлечены осадой госсудов по делу о пропаганде насилия над их виртуальными братьями (см. «гаитянское дело» в предыдущих номерах .EXE). Когда они наконец-то пойдут на перекур и заметят таблички на магазинах «Только для белых»... El baile niggerito! Цветные бунты в Майами, известном также как Vice City, ожидаются в самое ближайшее время.

1 **В Майами неспокойно. Очереди у магазинов с компьютерными играми превращаются в стихийные митинги. Слышны призывы к свержению правящего строя.**

2 **Silent Hunter III. Луна и эсминцы снятся Ашоту Торпедовичу Ахвердяну каждую ночь, с двух до пяти утра.**

3 **Silent Hunter III. Айсберги и подлодки снятся Ашоту Балластовичу Ахвердяну каждую ночь, с пяти до десяти утра.**

4 **В игре об отделе нравов города Майами может произойти всякое — если ее делают жители дымной страны Голландии.**

Разное

Райские условия жизни в Майами не дают покоя и Старому Свету. Голландский девелопер Davilex Games, например, задумал слепить виртуальные приключения мыльных героев сериала Miami Vice, известного на родине бурого медведя как «Полиция Майами: отдел нравов». В главной роли Дон Джонсон, причем первое слово — не итальянский титул и не испанское обращение. Ожидать приходится не абы чего, а новые приключения Grand Theft Auto в мире восьмидесятых. Davilex также известна суперхитом Knight Rider (отсюда выводы о судьбине Miami Vice). Сиквел к приключениям четырехколесного Электроника уже в работе, авторы остаются глухи к горячим просьбам поклонников первой части не делать ЭТОГО снова.

А где-то неподалеку от кузниц Davilex, в хитром подземном бункере, Ubi Soft выпиливает лобзиком Silent Hunter III на радость Ашоту Подлодковичу Ахвердяну... В соседней комнате тихо усыпляют URU Live. Онлайновая прибавка к URU-пенсии себя не только не оправдала — хватательный рефлекс потребителя не реагировал даже на предложение бесплатных аккаунтов продолжения Myst.

Чуть левее, через океан, канадский филиал Ubi, обладатель Мехнера и гроза актерской семейки Болдуинов, молча и деловито прикручивает очередную палочку к порядковому номеру «Принца». Prince of Persia + 1 официально существует.

Codemasters выкатила предсказуемый сиквел TOCA Race Driver 2. Будут ли там сюжет и голливудский финал, неизвестно. Та же Codemasters, скорее всего, будет распространять и очередную часть Worms от Team 17. Проект совершенно новый и... «это будет не RTS» — дословно цитируя остроумствующих разработчиков.

Maxis в поте и грязи трудится над SimCity 5, рабочее название проекта «Здесь будет город-сад». Marvel самолично выходит на КИ-рынок и даже заключает соглашение о сотрудничестве с Electronic Arts. О значении сего шага вам обязательно расскажет Фраг Эс. Не сейчас, на досуге.

Atari с треском закрыла Legend, на счету которой много квестов, The Wheel of Time и Unreal II, — подробности наверняка у Маши в досье. Стучите.

И наконец. Внимание! Не пропустите.

BLIZZARD КЛЯНЕТСЯ ОРГАНИЗОВАТЬ ОТКРЫТУЮ ЗАКЛЮЧИТЕЛЬНУЮ ЧАСТЬ БЕТА-ТЕСТИРОВАНИЯ WORLD OF WARCRAFT. «Открытая» означает «скачивай-кто-может-и-играй-бесплатно». Принимая во внимание, что колесо бета-тестирования только что сдвинулось с места, следите, следите, следите за официальным сайтом. Пропустить такой карнавал — смерти подобно.

А вдруг?

Скорбная безвременная кончина Fallout 3 заставляет утопающее в отчаянии РПГ-сообщество хвататься за соломинку – например, обращать заплаканные взоры на проект The Fall: Last Days of Gaia, сооружаемый некоей Silver Style, гнездящейся в г. Берлине since 1993.



Links 2, 3, 4...

Правда, надежды наши весьма хрупки, так как последним «ролевым» произведением Silver Style является Gorasul: The Legacy of the Dragon, о котором — ни слова в интервью с Карстеном ШТРЕЗЕ (Carsten Strehse), ведущим разработчиком The Fall (и одновременно руководителем компании). Мучимые сомнениями, снаряжаем в дальний путь сразу пару редакционных клон-голубей. Тревожно. Смогут ли (окажутся ли способными на) немцы? Произойдет ли чудо или народится «Дер Златогорье Драй»? Obi-Wan (t'fu, Carsten), you're our only hope...

Game.EXE: Карстен, визуально The Fall весьма напоминает последнее творение Silver Style — Soldiers of Anarchy. Они случайно не связаны сюжетно или их объединяет только графический движок?

Карстен ШТРЕЗЕ: Ни то, ни другое. The Fall — абсолютно самостоятельная игра со своим уникальным графическим мотором, собранным нами специально для этого случая. И жанр совершенно другой! Не тактическая игра и даже не action/RPG, а всего лишь story-driven RPG. Как Morrowind. Или, если угодно, как последний аддон к Neverwinter Nights.

.EXE: Отрадно слышать. Тем более что само название игры вызывает очевидные (они же сентиментально-ностальгические) ассоциации с Fallout. Повлияли ли они при выборе названия?

К.Ш.: Да нет, просто мы решили, что такое название (the fall — падение. — **.EXE**) идеально ложится на постапокалиптический сюжет. Но, конечно, мы не будем скрывать, что являемся большими поклонниками серии Fallout.

.EXE: Скрыть это было бы трудно: посвященный The Fall форум изобилует надписями «I want Fallout 3». Карстен, а можем ли мы позволить себе такое предположение: название вашей игры — это еще и очень простой, но эффективный маркетинговый ход? (Особенно эффективный после закрытия F3.)

К.Ш.: Гм... Можете, можете позволить. Только, коллеги, это не только холодный расчет! Между Fallout и нами протянуто множество крепких нитей. Например, с января у нас работает Дэмиэн Фолетто (Damien M. Foletto), один из авторов (гейм-дизайнер) Baldur's Gate 2 и Fallout 3, пришедший из Black Isle.



1 Карстен Штрезе, наш приятный собеседник.

2 Участники команды (банды?) разглядывают типичное постапокалиптическое поселение: стены, смотровая башня, резервуар с водой, мэрия и как минимум дюжина злачных мест.

3 Постпоселение изнутри. Обычный вечер во дворе в рабочем районе. Люди заняты досугом. Красть белье с веревкой точно не время, даже скилл sneak не поможет. Побьют.



The Fall: Last Days of Gaia

www.the-fall.com
жанр: РПГ на пепелище
дата релиза: 1 квартал 2004 г.
разработчик: Silver Style Entertainment (www.silver-style.com)
издатель: Не объявлен

.EXE: ...Что дает нам основания ожидать... эээ... бережной передачи священного огня, не так ли? Попросту говоря, будет ли The Fall похожа на Fallout в деталях? Не в Калифорнии ли разворачивается действие?

К.Ш.: Нет. Доступные в игре территории — Аризона, Нью-Мексико и Техас.

.EXE: Из Fallout 2 мы знаем, что упомянутые штаты после апокалипсиса — это big radioactive dustbowl и там гуляют торнадо в милю шириной. Что вы можете сказать о мире игры? Какая катастрофа его постигла?

Slipstream?

К.Ш.: И вовсе не торнадо, а ураганы! Видите ли, в 2062

году НАСА решила сделать пригодным для обитания модный уже сегодня Марс и изготовила для этого шесть терраформеров — устройств, предназначенных для выброса в атмосферу углекислого газа в огромных количествах. Которые были немедленно захвачены террористами и пущены в ход на Земле, в результате чего средняя температура на планете поднялась на 10,5 градуса Цельсия, океаны подтопили сушу, а невиданной силы ветры попросту сдули с лица земли города...

.EXE: Подождите-подождите. А где же ядерный холокост, а где же мутанты и всякие монстры, где жуткие тайны, где global conspiracies?

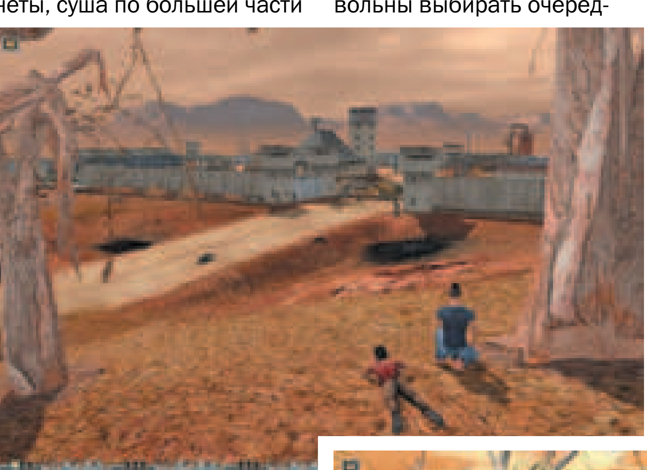
К.Ш.: Обещаю лично: мутанты — будут. Разнообразнейшие, только не такие, к которым все привыкли по играм и книгам, а какие — не скажу. А вот монстров мы всех уничтожили, до игры; монстры — это для fantasy (?! — **.EXE**), а наша The Fall будет предельно реалистичной. И, конечно, мы тоже любим страшные тайны и стремимся вызвать у игрока это странное ощущение: смесь страха и любопытства...

.EXE: Всецело одобряем. Но откуда все-таки взялись мутанты?

К.Ш.: Успехи генной инженерии, легализация и расцвет клонирования, повсеместная киборгизация и особенно lack of ethics перед катастрофой.

.EXE: А в чем соль сюжета? Будет ли игра иметь какую-либо сверхзадачу (найти, спасти и пр.)? Какие проблемы будут портить нам кровь?

К.Ш.: Катастрофа полностью разрушила экосистему планеты, суша по большей части



представляет собой безводную пустыню, терзаемую ужасными песчаными бурями; всем заправляют банды, а Seekers роются в развалинах. Однако к 2083 году на юго-западе бывш. США появляется организация Government of the New Order...

.EXE: Neue Ordnung?

К.Ш.: Ну, понимаете, это меньшее из зол, к тому же Правительство Нового Порядка снабжает своих сторонников водой, едой и оружием и хочет уничтожить банды, что совпадает с устремлениями главного героя (героини). Его (ее) семья была убита одной из шаек (какой — неизвестно), и он (она) понимает, что в качестве руководителя команды правительственных наемников (числом до 6 человек) шансов отомстить гораздо больше.

.EXE: Знаете, Карстен, это как-то уж слишком похоже на тактический симулятор...

К.Ш.: Нет-нет, вы будете вольны выбирать очередность выполнения заданий; услышав о какой-либо локации, вы сможете отправиться туда в любой момент. Более того, присоединиться можно не только к Правительству — в игре будут как минимум две абсолютно разные концовки!

Сусеки

.EXE: Успокоили. А вот партнеры по команде, не будут ли они безликими боевыми машинами? Знаете, хотелось бы колоритных личностей (Минск/Бу, Сулик — помните?).

К.Ш.: Понимаю вас. Несмотря на то что наши «партнеры» будут полезны только в бою, они — личности, с прошлым, мыслями о настоящем, планами на будущее и даже хобби. С игровым миром и другими персонажами они взаимодействуют независимо. Если вы возьмете в команду моего любимого NPC Агнес, она все время будет упорно склонять вас (и всех остальных) к вегетарианству. Вообще, детальной разработке NPC мы уделяем особое внимание. Их больше тысячи, и даже с теми, кого нельзя принять в команду, можно поговорить — у всех своя жизнь, свои привязанности, свои lifelike daily routines.

.EXE: А система развития персонажа? Сильно ли она отличается от оригинала, то есть, простите, от знакомой по Fallout?

К.Ш.: Шесть основных характеристик (растут в исключительных случаях), 15 умений, на которые вы тратите получаемые с набором очередного уровня очки. Вы приобретаете перки (perks), достигнув определенного уровня в умении, и перк является развитием оного. Например, при Light Weapons=75 вам нужно выбрать

между бóльшим количеством «критикалов» и умением одинаково хорошо стрелять из разных позиций. А еще вы можете полностью управлять развитием членов команды.
.EXE: Влияние характеристик (attributes) Strength, Constitution, Intelligence, Charisma на персонажа близко к каноническому. А чем Dexterity отличается от Agility?
К.Ш.: Первая влияет на скорость передвижения, бонусы к броне и скилл sneak, вторая — на точность и частоту стрельбы, скиллы lockpick и pickpocket.
.EXE: Беспокоит, что в списке скиллов нет ни одного социального. Будет ли в игре что-то вроде «репутации», влияющей на отношение окружающих к персонажам? Смеем ли мы надеяться на многоуровневые ветвистые диалоги?
К.Ш.: Вообще, на отношение окружающих к герою влияет показатель Charisma, но, именно из-за просьб поклонников, боявшихся, что харизмы будет недостаточно для адекватной «кастомизации» диалогов под вашего игрока, мы ввели в игру навык Speech...
.EXE: Ура! Гип-гип.
К.Ш.: ...который будет весьма востребован. Вот один из квестов (а их будет более 150): как вы знаете, в 2049 году всех знаменитостей признают не принадлежащими самим себе после смерти, и их тела будут помещаться в музей...
.EXE: Мы тоже всегда считали, что дело идет к этому!
К.Ш.: ...вашей же задачей будет уговорить слегка тронутого смотрителя, даже 21 год спустя после катастрофы ревностно относящегося к своим обязанностям, на использование весьма крепкого здания музея в качества жилища для обездоленных. В музее вы увидите много знакомых лиц!



3 **Одним из источников вдохновения для создателей игры послужило незаслуженно забытое Аральское море. Правда же?**

4 **Интересно откуда в постапокалиптической Америке 2062 года советский УАЗик?**

1 **Амстердам. Обожаем эти каналы, эти дома-лодки! Удастся ли выменять GameBoy Advance на сладкое и покурить?**



2 **Ваши потенциальные подельники. Знакомьтесь: Агнес (Agnes) — врач, survivalist, вегетарианка, беззастенчивая лесбиянка; Буч (Butch) — специалист по тяжелым вооружениям, автомеханик; очень добрый, very fond of children (хм).**

ГИБлльДД

.EXE: Знакомясь с умениями персонажа, сразу обращаешь внимание на скилл driving. Вождение (особенно careless) — какое место ему отводится в игре? Будет ли это только перемещение меду локациями или что-то еще (бой а-ля Mad Max)? Какие транспортные средства доступны?
К.Ш.: Да, транспорт используется для 3D-перемещений между локациями, в ходе которых и развернутся битвы в стиле наших с вами любимых фильмов, которые, кстати сказать, служат нам источниками вдохновения наряду с Fallout. Как и в «Безумном Максе», в The Fall топливо — большая редкость, поэтому не спешите менять свой джип или HumVee на танк.
.EXE: А как же с?..
К.Ш.: А вот так: можно будет установить оружие на любую машину. Но ее надо сначала найти и починить, поэтому без развитого уме-


4

ния engineering у одного из участников вашей команды в wastelands делать нечего.
.EXE: Сурово. Что ж, такое отступление от классики (пусть и в пользу другой классики) нам нравится.
К.Ш.: Но это не все. Персонаж с развитым engineering может изготовить броню и даже оружие (кроме очень сложных item'ов) — из подручных материалов...
.EXE: ...что предполагает высокую степень интерактивности игрового мира. А как насчет возможности разрушать здания, палить костры, готовить пищу и красть вывешенное белье вместе с веревкой?
К.Ш.: Четыре раза «да»! Все это реально. И сверх того. Убив на охоте животное, вы свежуете его и готовите на костре. Затем собираете ожерелье из его клыков и костей. Потом вымениваете оное на пули «дум-дум» у торговца в ближайшем поселении, заряжаете найденную и отремонтированную вами прошлой ночью винтовку...

Реализмус

.EXE: А вот, кстати, про оружие. Достаточно ли оно разнообразно, адекватно ли «бабахает»?
К.Ш. (вероятно, распахивая полы плаща): Пять категорий оружия (в соответствии со скиллами) и более 60 наименований, в том числе знаменитые Desert Eagle, «Вальтер ППК», «Беретта», «Узи», «Ремингтон», СВД... А еще базука, снайперский арбалет (! — **.EXE**), а также футуристическое оружие, основанное на ре-а-лис-тич-ных и даже где-то научных предпосылках. Уникальные экземпляры (unique items)? Тоже в наличии.
.EXE. А как сочетается пресловутое соответствие игры какой-то там реальности со столь любимым многими задумчивым походовым боем из понятно откуда?
К.Ш.: Используя то, что мы называем Auto Behavior, вы сможете определить желаемую степень контроля за членами команды, а также время остановки игры для отдания новых приказов.
.EXE: Это приемлемо. И раз уж мы заговорили об оружии и насилии, как насчет related things, а именно sex'n'drugs'n'rock'n'roll'n'beer'n'booze?
К.Ш.: The Fall — игра для взрослых (или лиц, примеряющих на себя соответствующие ролевые модели), поэтому в ней будет все, что так любят взрослые. Подробности...
.EXE: ...пусть окажутся сюрпризом?
К.Ш.: Точно.
.EXE: О'кей, познакомившись с вашими любимыми NPC, мы можем представить себе кое-что... Кстати, среди этих самых NPC есть Butch и Carmen (неплохая отсылка к Квентину Т.!). В связи с чем вопрос, который нас волнует едва ли не больше всего. Специфический, разнузданный, брызжущий черный Fallout-юмор — ждать?
К.Ш.: Ждать. Какой постапокалипсис без черного юмора?.. Как вы уже знаете, в мире The Fall мало еды, поэтому вы можете завещать свое тело правительству для посмертного съедения в обмен на дополнительное оружие сейчас. Решение серьезное, не так ли?
.EXE: Ох! Реалистичное решение. Остается только удивиться отсутствию издателя у столь многообещающей игры и пожелать релиза в урочный срок, с обязательной материализацией всего (всего-всего!) обещанного.

Беседу вели Николай Третьяков и Александр Металлургический.

Новое хорошо забытое

В весьма обширном и получающем свои регулярные воскурения .EXE-пантеоне есть особые персонажи, этакие Титаны среди Олимпийцев, причем Титаны — и в том смысле, что они были до. Дэвид «Зеб» КУК (David «Zeb» Cook), автор двух первых Lords of the Realm, ныне заканчивающий третью, был в КИ до начала времен, когда КИ были еще И (или НИ), породил из своей головы ролевую систему AD&D 2 Ed. с модификациями и вариациями заодно со вселенной Planescape, приложил десницу к Fallout 2.



ХайКу к
Однажды Зеб прыгал с парашютом (его привлекла иррациональность этой людской забавы — покидать отлично функционирующий ероплан с мяхькими сиделками) и подумалось ему, что прыжок напоминает процесс КИ-разработки — ведь мгновения до раскрытия купола соответствуют тому особенно нервному периоду, когда думаешь только о «сработает все вместе или нет?». Дэвид-Голиаф также запросто ходит среди смертных и охотно, в доступной форме отвечает на их вопросы.

Game.EXE: Дорогой Дэвид! Как бы вы могли представить себя людям, которые недавно появились на свет и не знают, кто это все (Lords of the Realm, Fallout 2, Planescape: Torment) сделал?
Дэвид «Зеб» КУК: Привет! Я Дэвид «Зеб» Кук, обычный гейм-дизайнер из Impressions. Последние два года руковожу разработкой Lords of the Realm III. А это значит, что я направляю всю работу, создавая вместе с ведущим дизайнером Бреттом Левиным (Brett Levin) и всей-всей-всей командой RTS нового поколения.
.EXE (искренне): Мы уверены, что вам это по плечу!
Д.К.: Да, я в игровой индустрии долгие, долгие годы... (Звучит музыка Джона Вильямса. — **.EXE**) Начинал в 70-х с запойной игры в настольные варгеймы, был нанят TSR (это ребята, которые по Dungeons & Dragons), где наработал некоторое количество материала (ох, скромничает! — **.EXE**). В середине 90-х переключился на КИ, трудился в разных местах: в Black Isle, в Retro, теперь вот в Impressions.
.EXE: После выхода Lords of the Realm II прошло семь лет. Как получилось, что вы решили вернуться к этой теме? Расскажите историю рождения третьей части, все детали — это чрезвычайно интересно! Начните как-нибудь так: «Было два часа ночи, когда вице-президент VUG позвонил мне на мобильный...»
Д.К.: Эх... хотелось бы мне начать в подобном духе, но все было куда скучнее — я просто поступил в Impressions, и было это два года назад. В то время LOTR III была уже на стадии подготовки к разработке (pre-production). Команда в связи с изменениями в руководстве расширялась и менялась, в числе прочих девелоперов пригласили и меня. Задача была еще та... Потому что, несмотря на множество очень приятных вещей, некоторые стороны игры не были продуманы вовсе, плюс каждый свежий участник команды горел желанием реализовать свои новые идеи.

1 Вот такой он — КИ-Лукич Дэвид «Зеб» КУК.

2 Окно выбора сценария. Мы обнаруживаем, что показать «парлефрансе» саксонскому мужичью для Вильгельма Завоевателя было ох как непросто. А ведь Зеб наверняка хочет новый приз «За лучший исторический симулятор» (который в свое время взяла LOTR I).



Lords of the Realm III

http://games.sierra.com/games/lordsIII	
жанр:	RTS высокого полета
дата релиза:	5 марта 2004 г.
разработчик:	Impressions Games (www.impressionsgames.com)
издатель:	Vivendi Universal Games (www.vugames.com)



2

Работая над LOTR III, мы преследовали две цели. Первая — не оторваться от корней и богатого наследия серии: Lords of the Realm I и II были очень специфичными играми при всей своей популярности (количество легально проданных копий LOTR II больше миллиона. — **.EXE**). Второй целью было не забывать, что с момента выхода последней части прошло семь долгих лет и стратегические игры претерпели определенные изменения. LOTR создавалась для походовой игры, но мы просто обязаны были попытаться приспособить игровую систему к реальному времени. Это был риск, но на него стоило пойти.

Money Talk

.EXE: Lords of the Realm III выходит в мире победившего WarCraft III. Рынок полностью изменился за это время — бал правят казуалы, и LOTR II для них — это, конечно же, очень сложно. Какой вы видите аудиторию своей новой игры?

Д.К.: Желательно — самой широкой и многочисленной. И я уверен, что места хватит и нам, и WarCraft III, потому что Lords of the Realm III сильно отличается от всех вышедших на сегодня RTS. Вы правы, рынок изменился, но я не согласен с тем, что «казуалы правят бал», так как все RTS, включая WarCraft III, — игры не самые азбучные. Просто сейчас разработчиками тратятся значительные усилия на то, чтобы их игру можно было легко и быстро освоить, уже играя в нее. Игроки не желают больше быть обреченными на чтение всего мануала до игры. Мы, следуя этим веяниям, тоже постарались упростить геймплей, не теряя разнообразия средств, находящихся в распоряжении игрока.

Характерной чертой предыдущих частей серии была их детальность. В LOTR III мы сохранили концепцию — развитие средневекового феода с большой стратегической глубиной, — но сместили акцент с менеджмента ферм (забот о коровах, урожаях, кузнецах и оружии) на отыгрывание крупного средневекового феодала с большим количеством земли и вассалов. Пусть вассалы и заботятся о коровах. Ваша же забота — для каждого дела найти наиболее подходящего вассала. Тем же будут заниматься и противники.

.EXE: LOTR фактически изобрела жанр, на котором впоследствии был построен успех игр вроде Total War и Stronghold. За прошедшие годы выросло целое поколение новых игроков, которые, возможно, не слышали об «отце жанра». Что нам ждать от LOTR III?

Д.К.: Я думаю, что мы сделали то, чего никто не делал раньше. Только вообразите себе игру, где вы параллельно принимаете решения от тактических (на поле боя) до государственных (управляя целой страной), и все это в реальном времени! До сих пор стратегический элемент в RTS был отделен от тактического или отсутствовал вовсе. В Total War тактические битвы разворачиваются в реальном времени, но стратегическая часть — походовая. Мы же стерли эту грань. Вы должны параллельно строить замки, набирать войско, загонять армию на корабли для переправы через Ла-Манш и при этом вести несколько сражений. В любое время вы сможете принять на себя командование одним из них: отдавать приказы об атаке, менять построение, штурмовать замок — все, что вы ждете от стратегии в реальном времени. Тем не менее в это время остальной мир не стоит на месте. Враги могут напасть на один из ваших замков, предложить вам мир, нанять коррумпированного кардинала для подрыва вашей Christianity (репутация и отчасти карма. — **.EXE**) или просто пройти по вашим землям, сжигая фермы. К счастью, оставить упоминавшееся выше сражение можно тоже в произвольный





1 **Крепость пала, но гарнизон победил.**

2 **Толкотня у осадной лестницы. «Время дело делать и глотки резать! Храни меня Бог!» (Макморрис? Нет, Макбэйн, ваш lieu-tenant).**

момент, для того чтобы заняться решением подступивших проблем. Между несколькими баталиями можно переключаться и, отдав приказы, оставить их на подчиненных, а самому начать поиск союзников и рекрутирование наемников. Так как игра никогда не останавливается для обработки ходов, нам пришлось поломать голову над тем, чтобы сбалансировать ее скорость. У вас должно быть время не только на обведение войск рамкой и швыряние их на другой конец карты, но и на выработку и применение определенной стратегии.

Пересмотреть ревизионизм

.EXE: В FAQ на своем сайте вы весьма остроумно проходитесь по RTS-канонам с их упрощенным взглядом на мировую историю в частности и здравый смысл в целом. Микроменеджментом у вас занимаются вассалы, полки в бой ведут лейтенанты. На долю игрока остаются king-sized-решения. Какие именно? И насколько это действительно будет интересно?

Д.К.: Сокращение микроменеджмента было ключом к тому, чтобы LOTR смогла заработать в реальном времени. Когда количество участков земли под вашим управлением — от 10 до 30, времени на поддержание в каждом баланса «коровы-крестьяне-кузнецы» у вас не хватит. А ведь параллельно еще нужно набирать армии, покупать наемников, укреплять замки, сражаться и вести дипломатические переговоры. Ясно, что без вассалов не обойтись. Каждый их тип — Рыцарь (Knight), Горожанин (Burgher), Монах (Clergy) и Серв (Serf) — производит на выделенном ему участке свой вид ресурсов. Если вам нужны деньги (кроны), передайте «бюргеру» небольшой удел. Там возникнет приносящий доход город. Вассалы, будучи «посаженными» на землю, в дальнейших приказах не нуждаются.

Это очень хорошо, потому что вам нужно принимать именно что решения уровня king-sized. Например, определять, куда отправиться собранным Рыцарями отрядам (companies), сбиваться ли им в большие армии, нападать или защищаться. Вы должны поддерживать количество Сервов, достаточное для прокорма всех Рыцарей. Вам придется решать, каких набрать наемников. Среди последних — команды с осадными орудиями и отряды, «разовые»

агенты — асассины и крестьяне-мятежники, а также усиливающие ваше государство ученые монахи, строители, оружейники и alewives, содержательницы пивных. Вы будете выбирать, какие замки нужно срочно укрепить, кому и когда предложить мир (союз) или объявить войну. И, конечно, к king-sized-решениям относится принятие от lieutenant'a самоличного командования сражением, которое будет особенно уместным при осаде вашими войсками чужого замка.

.EXE: Пожалуйста, расскажите чуть больше о сражениях. Насколько большими они будут? Мы слышали, что в один и тот же момент на карте может случиться несколько стычек. Сможем ли мы использовать паузу для того, чтобы выбрать наиболее важную битву и возглавить ее? Понадобится ли в сражениях LOTR III тактическое мышление уровня Total War или вы хотите сделать битвы чуть более упрощенными?

Д.К.: Несколько сражений, происходящих одновременно, — типичная картина для LOTR III. Мы исходим из того, что ваше внимание является ценным игровым ресурсом и правильное распоряжение этим ресурсом должно стать частью вашей игровой стратегии. Возможно, оптимальный выбор — это переключение между битвами с раздачей приказов и последующим контролем их исполнения. «Авторасчет» сражений отсутствует: даже тогда, когда вы не смотрите, сражение разворачивается в режиме реального времени. В битвах могут принимать участие до 10 отрядов численностью до 50 человек с каждой стороны (плюс гарнизон и штурмовые машины, если идет осада замка или города). Конечно, параллельное ведение нескольких масштабных сражений эквивалентно параллельному запуску нескольких RTS на вашей системе... Поскольку мы являемся сторонниками реального времени, режим паузы доступен только в одиночной игре. Вы сможете изучать ситуацию на поле боя, смотреть состояние отрядов «на паузе», но приказов им отдать не сможете.

Мы ставим тактические сражения на первое место в LOTR III. Степень контроля велика: вы меняете формации отрядов (оказывающие сильное влияние на характер его поведения в бою), закладываете waypoints и т.п. Если ваши приказы исполнены и новых не поступило, войска будут сражаться сами. AI в игре мощный, но не забудьте уделять должное внимание сражениям, так как большинство игроков-людей все-таки посильнее AI.

.EXE: Есть ли связь между как таковым возведением замков и редактором замков, который будет в игре? Смогут ли игроки строить замки по своему проекту или им придется выбирать из уже готовых? Как архитектура замка будет влиять на геймплей — во время осады, например?

Д.К.: Редактор замков прилагается в качестве отдельной программы. С его помощью вы сможете вырабатывать свои «концепты» замков из компонентов, использованных нами для создания уже имеющихся в игре. Есть некоторые правила проектирования замков, но они не очень строгие. Закончив работу над проектом, вам нуж-

но будет поместить файл в папку Lords III. Цена и время постройки замка в игре будут зависеть от использованных вами компонентов. Во время осады замок будет отображаться абсолютно точно, со всеми вытекающими последствиями. «Кастомизированные» замки можно будет использовать в многопользовательской игре, при условии, что у всех игроков есть соответствующий файл.
.EXE: Ходят слухи, что целей некоторых миссий можно будет достигнуть, не выпустив ни единой стрелы. Дипломатия, угрозы, политическое давление — неужели в LOTR III все будет действительно так серьезно?
Д.К.: Хотя перечисленные вами дипломатические средства будут играть значительную роль, в абсолютном большинстве миссий придется неоднократно вступать в бой. Тактические сражения — это сердце игры.



1 Весьма функциональный стратегический уровень-вид (зд. — на Фландрию) подтверждает слова Зеба о том, что душа игры — все-таки битвы и осады замков.

2 Ресурсный уровень. Полюдье? Посажение на кормление? Это очень важно, но скорей бы в бой!

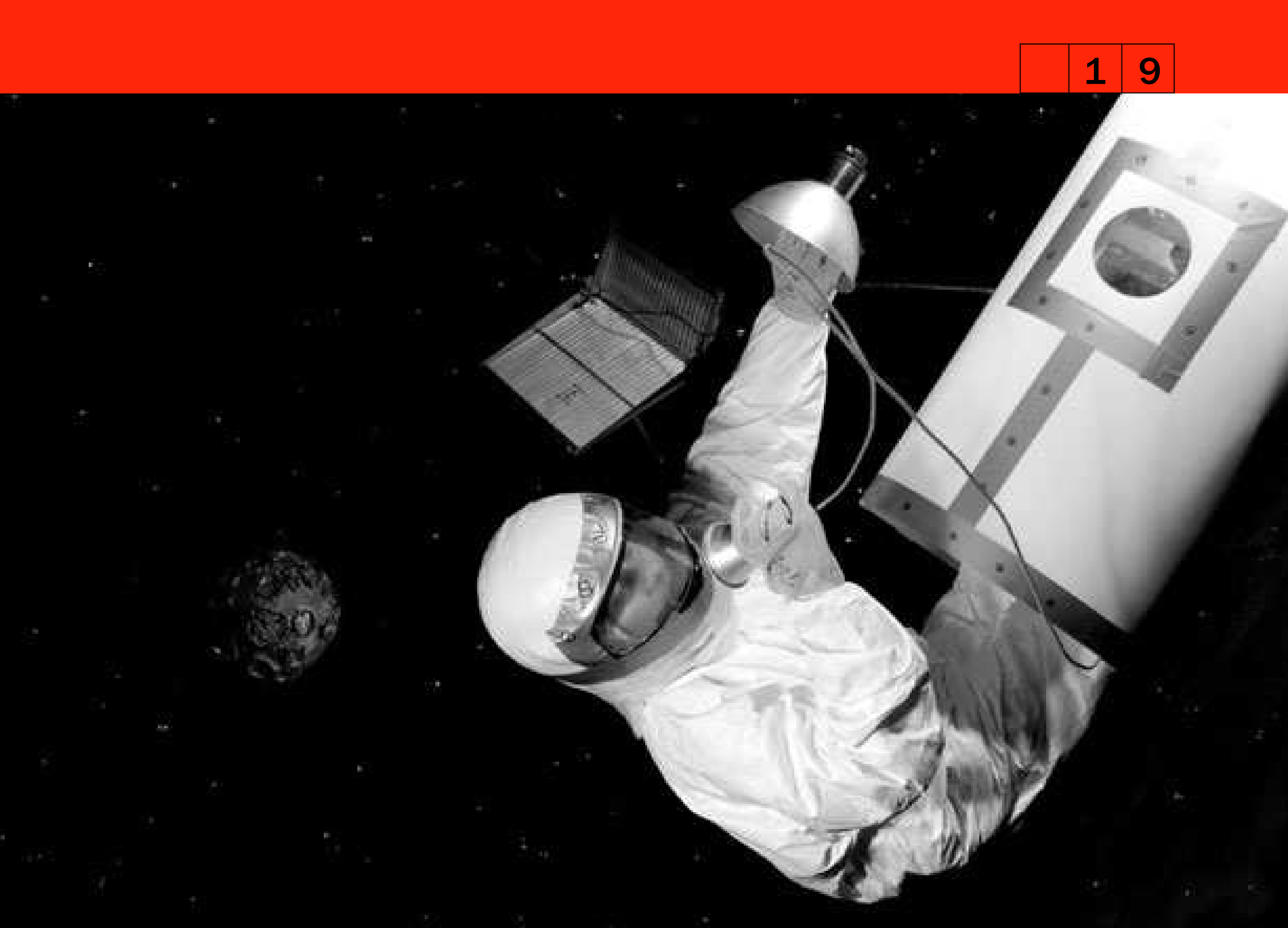
«Making Of» Ain't Making Out

.EXE: Сколько времени ушло на создание игры и какие дизайн-решения вам пришлось принимать в течение работы? От чего в итоге пришлось отказаться? Что добавить?
Д.К.: Два года, потраченные на разработку, были прожиты в бешеном темпе. Сейчас понимаешь, что за сравнительно короткий срок сделано очень многое: создана успешная комбинация тактической и стратегической составляющих игры с числом игроков вплоть до восьми, идущая целиком в реальном времени. Основа (core) игры — в этом, и, насколько я знаю, ничего подобного еще никто не делал. Отдельное спасибо нашим программистам за то, что все-таки взялись за работу, хотя сначала и обзывали нас (гейм-дизайнеров) сумасшедшими.
Желание сделать все в реальном времени и определило большинство дизайн-решений. Реальное время означает максимальную простоту игровой механики и интерфейса — для лучшей управляемости. Реальное время наложило ограничения в плане того, что мы могли сделать, а что — нет, и заставило нас пересмотреть взгляды на то, как работают RTS. Мы пренебрегли многими хорошими идеями только потому, что они поставили бы игрока перед необходимостью быстрого принятия дополнительных решений и на них пришлось бы затратить больше времени, чем они заслуживали. Вообще, избавление игры от отягощающих ее лишних возможностей — существенная часть разработки. Сама ваша способность технически реализовать какую-то идею не означает, что это обязательно нужно включать в игру.
.EXE: Как вы перенесли переход в новое, третье, измерение? Графика LOTR III выглядит потрясающе, однако видно, что вы не ставили целью добиться фотореалистичных пейзажей или дать нам возможность взглянуть на происходящее глазами участников...
Д.К.: Использование 3D было необходимостью. Оно позволило нам реализовать тяжелые или невозможные для 2D-средств вещи. В частности, использование одних анимаций разными типами солдат. Да и вообще всю осаду замков.
В то же время ваша способность реализовать что-то в 3D опять-таки не значит, что это делать необходимо. Возьмем, к примеру, вид. В наших моделях довольно мало полигонов, но это дает возможность поместить на экран побольше народу и ограничить размер данных по анимации. Если бы мы дали вам возможность видеть битву «из глаз» сражающихся, нам потребовались бы модели с бóльшим количеством полигонов (и бóльший размер необходимых для этого данных), чтобы все выглядело красиво. Это означало бы: меньше людей на экране и больший аппетит игры к системным ресурсам ради реализации возможности, которая не вписывается в геймплей по причине своей ненужности...
.EXE: Дорогой Зеб! Желать вам успехов было бы тавтологией, поэтому мы скромно и постно (медиевально) ждем релиза! Спасибо за интересный разговор!

Беседу вели Олег Хажинский и Николай Третьяков.

Голоса

19



маша ариманова

Трудности перевода

Играть в игры на японском языке, зная японский язык, по меньшей мере скучно. Пересекать игры на японском, японским не владея, — важное искусство, зачастую остающееся в небрежении. Разумеется, такой фокус можно проделывать и с играми на других языках: итальянском, португальском, венгерском... Но эффект, конечно, будет уже не тот.

Корни данного экстремального развлечения, которое я окрестила бы «джапдайвингом», лежат в волшебной категории «импорт» — настоящей сокровищнице талантливых ролевых и спортивных игр, квестов, выпущенных в Японии и по ряду причин не издававшихся официально за ее пределами. Но разве такая мелочь, как перенасыщенность любимой игры разлапистыми иероглифами, способна остановить убежденного владельца GameCube, PlayStation 2 или даже Dreamcast?

Борьба, скажем, с Shenmue (когда ходили слухи, что Ю Сузуки (Yu Suzuki) не отдаст свой шедевр не понявшим его Virtua Fighter 3 глупым круглоглазым варварам, Shenmue на японском прошли практически все) на языке оригинала — процесс, трудно передаваемый словами... Смыслы и значения, заложенные в игру авторами, преломляются в чужом языке, причудливо искажаются и складываются в новые неожиданные сочетания, как в калейдоскопе. У джапдайвинга свои правила, снаряжение и фазы, он не прощает ошибок и оставляет небрежных навеки потерянными в переводе. Первое правило: ни в коем случае не использовать солюшен, если, конечно, солюшен не написан тоже на японском языке... «Онимуша», новый старый survival horror от Capcom, по всей форме отрецензирован ниже по течению журнала. Два легких щелчка в главном меню превращают хаос иероглифов в корректную и деловую англосаксонскую игру без следа акцента в голосах закадровых актеров. Но в своем исходном состоянии она представляет собой настолько благодарный материал для джапдайвинга, что я не могла удержаться и не тряхнуть стариной. На основе моих заметок, сделанных во время блужданий меж лингвистических небоскребов, и составлен нижеследующий текст.

> КРЯРДДЛИТ содержит истины на все случаи жизни и смерти, а потому является чем-то средним между Библией и Путеводителем По Галактике Для Путешествующих Автостопом.

Сначала — снаряжение.

Пускаться в дебри «Онимуши» совсем без поддержки страшно. Поэтому со мной всегда «Краткий русско-японский разговорник для деловых людей и туристов» (КРЯРДДЛИТ). Незаменим для первичного общения с туземцами, содержит истины на все случаи жизни и смерти, а потому является чем-то средним между Библией и Путеводителем По Галактике Для Путешествующих Автостопом. На его обложке двумя иероглифами, похожими на приставную лестницу и хижину дяди Тома, выгравировано: НЕ ПАНИКУЙТЕ. Не будем.

Затем — исследования. Поскольку в «Онимуше» нам никто не предоставит информацию об окружающей среде и временном периоде в поддающейся усвоению форме, об этом стоит позаботиться заранее, собственными силами. Если верить написанному на коробке, действие игры происходит в шестнадцатом столетии, во время гражданских войн, когда один клан тиранит другой. Анализируем сопутствующую литературу, от книжки «Сегун» до книжки «Алмазная колесница» (ну и что, что столетие там, кажется, девятнадцатое?), и составляем перечень правил выживания: не брать в руки тяпку или бамбуковое копье, ни в коем случае не принимать участие в крестьянских восстаниях, замковых осадах и тому подобных мероприятиях, а также избегать «стре-







▶Самый неповторимый звук на свете — звук извлекаемой из ножен катаны — интернационален. (Здесь и далее — иллюстрации из лучшей в мире самурайской манги Lone Wolf & Cub Казуо Койке и Госеки Коджимы.)

▶Самурай и маленькие дети говорят мало, с ними легко на дороге джапдайвинга.

▶Точная копия любимой стойки героя «Онимуши». Кажется, она называется «годэн»?

лок» гангстерских кланов якудзы. Ну, это, кажется, не так трудно. Да, и еще одно: всегда кланяться людям, оснащенным штуковиной, которая выглядит, как тонкая железная трубка со странной загогулиной сбоку и кисточкой на рукояти (может быть, потому, что и является железной трубкой со странной загогулиной сбоку и кисточкой на рукояти!), — табельным оружием представителей власти...

Вроде бы все в порядке. С огромным удовлетворением ощущая в голове груз знаний обо всех без исключения тонкостях японской жизни (разве может обмануть книжка «Сегун?!), бесстрашно ступаем в разверстый зев «Онимуши».

Ух, какой ролик... Не ролик, а просто какой-то путеводитель по фауне Островов: ползет богомол, резвятся червячки и мухи, порхает над свечой мотылек, скачут по стропилам ниндзя с приборами ночного видения...

Тем не менее. На пыльной дороге стоит местный житель — ронин в плохих доспехах и с копьем на плече. Феодальная, понимаете ли, Япония в припадке раздробленности. В какое мурло не плюнь — самурай.

Наморщив лоб, перелистываем разговорник. К случаю подходит не то «Приветствия, знакомства», не то «На вокзале»...

— Коннитива! Ватаси ва Маса дэсу. Сицурей дэс га, онамаэ ва?[1]

Багровое солнце висит низко над горами. Хилые бамбуково-соломенные рисовые строения, деревянная, во вполне европейском стиле крепость... Все вокруг развратно отцветает, не хватает только вращающегося со скрипом колеса водяной мельницы и кружащихся по ветру белых лепесточков сакуры, чтобы получилась тотальная Куросава.

Мы только что миновали три важных фазы джапдайвинга: анализ вступительного ролика (вступительный ролик, даже самый невразумительный, — аналог кофейной гущи, при должном опыте из него можно вывести сюжет, количество боссов и точную информацию об ожидающих препятствиях), осмотр на местности и помещение ее, местности, в кинематографический ареал. Все виденные нами японские фильмы с этой минуты следует считать документальными. Ролик стандартный, третьей категории сложности: сюжет про самурая, спасающего принцессу с помощью прекрасной дамы-ниндзя и в процессе побеждающего минотавра и гигантское насекомое, количество боссов — пять, из препятствий ожидаются неприятная встреча с самим собой в украденной из «Звездных войн» пещере, экзорцизм духов путем позванивания в колокольчик и медленное затопление водой в герметически закупоренной камере.

Пока рубят мечами, все идет неплохо. Кстати, не вызывают доверия хлипкие мостики с отсутствующими перилами — а вдруг из озера вылезет гигантский осьминог или плезиозавр? А ведь в шестнадцатом веке в Японии не было даже танков и истребителей, чтобы отвлечь его внимание на время, достаточное для спасения героев и произнесения прочувствованного монолога про необходимость защиты окружающей среды от радиоактивного облучения! Но вот начинаются разговоры — и хоть сразу совершай ритуальное самоубийство, причем

---

1 «Здравствуйте. Меня зовут Маша. А вас как зовут?» (КРЯРДДЛИТ, «Приветствия, знакомства»).

сам себе и живот вскрывай, и голову отрубай. Выход один — опробованный поколениями киноманов способ собственноручного конструирования диалогов на замену непонятным иностранным. Ориентируемся на контекст и интонацию...
Секундочку: в самурая в красных доспехах (это, кстати, наш главный герой) летят предметы самых разнообразных конфигураций — в виде звезд, полумесяцев, ромбов и треугольников... Слово «ниндзя» безнадежно опошлено видеопрокатом, но иначе как нападением лесных ниндзя происходящее трудно назвать. Заканчивается оно столь же внезапно, как и начинается. Самурай идет дальше, ниндзя остаются лежать среди змеящихся побегов бамбука и постепенно испаряться, согласно исторической справедливости. Как учили нас слепой массажер Затоичи и горький пьяница Йоджимбо, самурай не совершает лишних движений.
— Корэ-ва ватаси но мэйси дэ.[2]



▶Содержательная беседа в «Онимуше» выглядит примерно так. Русско-японский разговорник растерянно молчит. Там под «Деловой беседой» понимается несколько иное. Хосе кикан ва доно гурай?



▶Вот ради непопадания в подобные сцены (общий план) и рекомендуется держаться подальше от тяпок и бамбуковых копей. Тогда вас (в худшем случае) тихо зарубят для проверки остроты клинка, а не растерзают на части.

Так вот, насчет диалогов. Мужчина в красных доспехах ведет беседу с неприятным субъектом с торчащими из пасти клыками. Беседа часто перескакивает на повышенные тона... Очевидно, речь о профессиональных разногласиях. Допустим, об азах искусства кендо. Азы искусства клыкастый постигал у сэнсэя Пакмана при помощи лома — заостренного на концах инструмента, длиной примерно метра в полтора, весом от пяти до десяти килограммов. Встретить такой на землеройных работах, как правило, полегче, нежели в ортодоксальном доджо. Но если желаешь в темпе развить и в развитом состоянии поддерживать необходимую для фехтования мускулатуру — не ходи дальше лома и покрышки грузовика... Ученики, возжелавшие разнообразия, прекращали колотить покрышки, уложенные в ряд на полу, взваливали лом на плечи и переходили к покрышкам, подвешенным на цепях к потолку. К слову, в Киото сэнсэя Пакмана трагически не понимали, да и ломы заказывать было дорого и проблематично. «Нельзя ли, — спрашивали, — как-нибудь без этих?» — «Отчего же нельзя! Можно, япона мать!» И немедленно выписывал грифы от штанг.
Подумаешь, говорит мужчина в доспехах, мы тренировались на тяжелых боккенах из бука или граба — не ломы, конечно, но тоже неплохо, с их подачи гнутся защитные решетки шлемов, наваренных в самых хитроумных конфигурациях. А ваши новомодные суперсейфы с прозрачными забралами попросту разлетаются. И вообще, не ломом надо махать, а ногами работать. Сущность схватки в перемещениях.
А ну, повтори? А ну, выйдем? А ну, проверим?
Вышли, конечно. Проверили...
Дуэль происходит за замковым рвом, в укромной пещере. Мужчина в доспехах стоит, странно растопырив локти, выставив меч перед собой на уровне лица. Клыкастый издает боевой клич, семенит вперед, ложный замах, отпрыгивает назад... Самурай стоит. Внезапно понеслось. Вой, гам, скрежет, меч в отставленной руке, фонтан крови... Самурай стоит, меч в ножнах. Клыкастый опрокидывается, проламывая ближайшую дверь.
— Ути но кайся но косакукикай но хинсицу ва тотэмо такай нодэ нэдан га такасугиру кото ни дои дэкимасэн.[3]

После глубокого джападайвинга вам долгое время никто не сможет смотреть в глаза. В них — шишоган, это глаза буси, существующего за гранью великой пустоты, глаза, видевшие бесчисленные поля сражений и мертвецов, плывущих по красной реке... Это глаза человека, который намерен испробовать остроту своего меча на плазменных телевизорах и игровых консолях, человека, который называет своего редактора «помощником по сеппуку» (автор исполняет рассечение чрева, редактор — обезглавливание), глаза человека, прочитавшего свою судьбу в иероглифах неба.

[2] «Это моя визитная карточка.» (КРЯРДДЛИТ, «В ресторане».)
[3] «Качество наших станков очень высокое, поэтому мы не можем согласиться с тем, что цена завышена.» (КРЯРДДЛИТ, «На деловых переговорах».)

михаил бескакотов

Sidetalking*

Некоторых сотрудников Game.EXE смущает низкая концентрация cultural references в индустрии грузоперевозок. Они хотят, чтобы, как у Квентина, каждый кадр – цитата. Чтобы каждая сцена – видеоклип, как у Акерланда. Чтобы орки были похожи на Стива Бушеми, роботы на Бендера Бендинга Родригеза, а автомобили на «Шеви Импала». Но, к сожалению (а может, и к счастью), на этом поле уже который год случается один и тот же неурожай. В отместку сотрудники Game.EXE заполняют свое и заодно ваше информационное пространство локальным postmodernom немного иного толка: то Дженни Дарко, то карманы штанов, набитые призраками из давно забытого ПК-прошлого.

Хендхельды питаются нашими воспоминаниями. Они наделяют великие идеи минувших дней новыми сущностями и транслируют их прямо в черепную коробку по широкой ностальгической магистрали. Это происходит в самые неподходящие моменты и всегда сопровождается звериными муками. К примеру, ответсек Давыдов, на котором мы тестируем все новинки для всех мыслимых платформ, в данный момент судорожно делит рабочий график между Baldur's Gate: Dark Alliance 2 для PlayStation 2 и первой частью этой же игры для GameBoy Advance. Г-н Толстый-Кабанов окончательно порвал все связи с общественностью и самозабвенно ведет своего Дюка Нюкема сквозь Mode7 и полчища свинюков с шотганами. Тем временем ББ – да-да, тот самый! – завел себе Palm Tungsten T (с дарственной надписью от самого Е.А. Козловского). Угадайте, для каких надобностей. Я же добровольно записал себя в межплатформенные маньяки и вызвался отстучать серию «Голосов» об увеличении частного игропространства вширь. На первое у нас будет N-Gage.

Не нужно делать кислую мину. Я знаю, что вы уже прочитали о провале N-Gage в газете «Ведомости», в Интернете и на заборе. Но давайте на секунду вынесем за скобки шумиху, журналистские издевательства, рыночные факторы и неудобные кнопки. В стороне от этих сиюминутных вещей N-Gage оборачивается волшебным предметом из прекрасного будущего, где люди все время улыбаются и носят с собой всего лишь одно электронное устройство вместо десяти килограммов транзисторов, батареек и проводов. Инженеры Nokia задумывали N-Gage как символ свободы, концентрирующий в себе потоки удивительной информации самого разного рода и круглосуточно подпитывающий пользователя положительными эмоциями. Этим наивным финским оптимистам даже удалось воплотить свои задумки «в металле», но конструкция получилась слишком непрочной и разбивается вдребезги о ценник с жалкими тремя сотнями американских долларов. Неудобные кнопки тут ни при чем: те, кому N-Gage дарят на день рождения, постоянно ходят довольные, слушают радио или музыку в MP3 и играют в «Тони Хоука». Они даже используют этот прибор в качестве телефона. Все это, конечно, они делают с трудом. И чем меньше человек грезит о прекрасном будущем, где все улыбаются, тем неподъемнее этот труд.

> Неспешный сникер Splinter Cell чувствует себя на N-Gage как дома.

Ладно, давайте уже о нашем. Чтобы сменить игру, нужно выключить аппарат, снять крышку, вытащить батарейку, извлечь ММС-карту, пропустить пару важных звонков, вставить другую ММС-карту,

* Этим заголовком автор не только отсылает читателя к сайту www.sidetalking.com, но и пытается подчеркнуть непрофильность своих каракулей для единственного везде журнала Game.EXE.



батарейку... Описанием этого увлекательного процесса начинается каждый второй рассказ об игровых способностях N-Gage.

Как водится, от тоски по гаджету будущего выручает пламенное воодушевление. Игры, игры! Много и разные! Ага, не тут-то было. Платформа существует как минимум полгода, но игровая база ограничивается двумя десятками названий. Конечно, не стоит забывать о крепкой дружбе Nokia с Electronic Arts, о новых анонсах и проклюнувшихся невесть откуда независимых игроделах-энтузиастах. Но все это совершенно не вписывается в планы «уделать» Nintendo с ее GBA и как-то неудачно коррелирует с имиджем успешной всегда и во всем финской суперкомпании Nokia.

Однако ж давайте смотреть, что у нас есть. Вот Super Monkey Ball от никому не известных японцев Amusement Vision. Нечто подобное можно ежемесячно находить на наших дисках в разделе Shareware. Катим шарик по трехмерной плоскости, держим баланс, собираем бананы. Потрясающе! Отлично! До тех пор, пока кто-нибудь не расскажет вам о существовании GBA-забавы Kuru Kuru Kururin. Или же Rayman 3, тоже слащавый, но уже скроллер. Слишком безобидный, чтобы источать хотя бы гомеопатические дозы драйва. На его примере отчетливо видна техническая разница между N-Gage и GBA: работа с быстрой двумерной графикой телефону дается плохо. И в помине нет той плавности, которой славен «Геймбой». Что тому виной при значительно более внушительных железных характеристиках N-Gage, останется огромной тайной суомских лесов. Черт с ним с Рэйманом, мы никогда его не любили.

Обидно за Соника, великого шестнадцатибитного ежа, которому в игре SonicN как следует развернуться и разогнаться просто негде. Недостает скорости 2D (не тормозит, а работает недостаточно плавно — премерзкое ощущение), а вертикальный экран скрывает препятствия из-под самого ежового клюва. Бррр.

А вот неспешный сникер Splinter Cell чувствует себя на N-Gage как дома. Жаль коротка игра, а replayability совершенно не пажитновская, а то вытащила бы на себе всю платформу. Вместо Фишера этим грязным делом занимается Puyo Pop, неброский ги-

▶Собственной персоной. Красивый. Занятный. Ненадолго. В карман помещается. Но далеко не в каждый.

▶Показательно уже то, что вместо Lost Vikings или Flashback одним из хедлайнеров платформы стала условно трехмерная прыгалка Pandemonium.

▶Нестареющий геймплей, понятно. Но кто мешал нарисовать для Puyo Pop десяток красивых задников и подобрать человеческие шрифты?

▶Главной бедой Red Faction на N-Gage является даже не руковыворачивающее управление, а просто-напросто никакой геймдизайн.

▶Молодчинка Фишер! На него любо-дорого взглянуть даже на экране младших моделей Nokia. Будущее телефонных игр, определенно, за союзом Gameloft.com и Ubi. А на «Рэймана» мы закроем глаза, так и быть.

▶Нарушен основной принцип построения уровней для THPS: один гринд-спот не переходит в другой, и проехать весь уровень от начала до конца одной умопомрачительной комбинации трюков у вас никогда не получится.

▶Куда лезет эта Лара? Неужели не понимает, что уже давным-давно ровным счетом никому не интересна? Тем более с лицом из одного полигона.

▶SonicN. Пока еж стоит, все чудесно. Если еж вдруг побежит, вы лучше его пристрелите.

брид тетриса и «секретарских линий» с забавными разноцветными рожами анфас. Такие вещи живут вечно. Но и распространяются бесплатно.
Зато на N-Gage отличный Virtua Tennis. Конечно, то еще достижение, ведь Virtua Tennis везде отличный. И везде в него никто не играет.

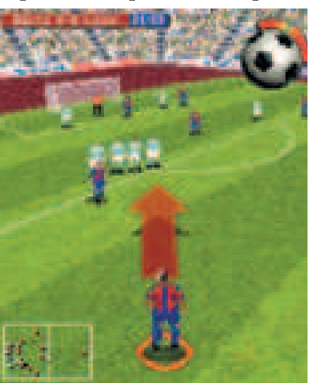
Самое интересное начинается в 3D. Пожалуйста, вот еще одна параллель с ПК-играми начала 90-х: трехмерье ступает неуверенными шагами безоговорочного победителя. Все сопутствующие болезни прилагаются.
«Здесь нет и никогда не будет классического DOOM!» — размахивал я «Геймбоем» перед носом N-Gage-ориентированных коллег. Ошибался. DOOM есть. Но и коллеги лукавили, сообщая, что N-Gage-версия ничем не уступает версии для GBA. Все очень просто: у гибрида нет шифтов. И на GBA исполнять замысловатые стрейфы при помощи «задних кнопок» было довольно неудобно, но совсем без них — туши свет, до свидания. Это все равно что приспособить для PS2-файтинга двухкнопочный геймпад от «Денди». Вдобавок крошечная горизонтальная картинка формата 3:4 на вертикальном экране, нелепые полосы «широкого формата» и како-демоны размером вот именно с эту букву «О». Довершением всего становится местный Red Faction. Страшный, невнятный, просто-напросто скучный тир, в котором поверженные враги разлетаются на десяток красных шариков. 3D-шутер в телефоне — это не смешно.



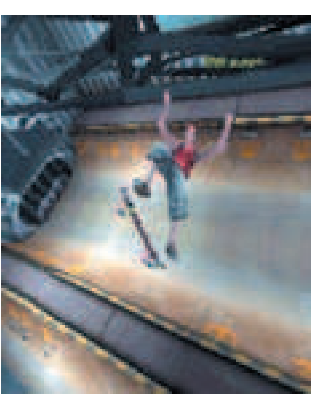
В недавно анонсированном проекте Ashen очень красивые модели оружия. Вернее, спрайтовые изображения моделей оружия. Нет ножек — нет и варенья.



А знаете, знаете! Деньги-то у «Нокии» не бесконечные! Женька Кафельникова в теннисе тутошнем нема! И Андры Агасси тоже! Вот срам-то, какой срам!



Футбол! Если вам плевать на демосцену, то футбол станет для вас единственной радостью на N-Gage.



При выполнении трюков в THPS камера пытается показать скейтера в наиболее выгодном ракурсе, игрок теряет контроль, и все заканчивается звонким падением. Такое происходит не только со скейтерами, но и с некоторыми игровыми платформами.

> «Здесь нет и никогда не будет классического DOOM!» — размахивал я «Геймбоем» перед носом N-Gage-ориентированных коллег.

Совсем другое дело — Tony Hawk's Pro Skater. Человеку, заездившему до дыр все серии THPS на всех мыслимых платформах, смотреть на версию для N-Gage отрадно. Здесь можно встретить споты из «Колледжа» и «Ангара» второй части, уровни, выполненные в виде трубы, как в части первой, давно забытое отсутствие ревертов и индикатора баланса при мануалах... Что называется, штука для ярых поклонников. Полностью трехмерная, она ближе к THPS с первой PlayStation, чем с какой-либо карманной платформы. Непонятно, как у птенцов Activision такое получается, но, минуя все недостатки и платформенные ограничения, игра дарит заряд положительных эмоций. Здорово! То же самое можно было бы сказать и о Tomb Raider, если бы полигональная Лара не тормозила, уже своими особыми, трехмерными тормозами...
Без технических изъянов был перенесен только Pandemonium. Но вот беда: эта игра слишком скучна, чтобы о ней кто-то сейчас помнил и покупал ее кропотливые хендхельд-порты.
И тем не менее несколько дней, что я не расставался с N-Gage, были проведены за игрой. Не в DOOM или SonicN, а — не смейтесь! — в FIFA 2004 от Electronic Arts. Футбол на N-Gage — определенно лучшая игра. Она умело обращается с возможностями платформы и функционально мало чем отличается от «взрослых» версий. В ней можно забивать с угловых, делать подкаты, пробивать штрафные, финтить, реализовывать потрясающие one-timers (ничего, что я хоккейной терминологией?) и менять составы команд. Разноцветные «горчичники» тоже выписывают. Искусственный интеллект очень тупой. Но на таком маленьком экране этого не видно.

Осталось добавить, что скоро на N-Gage придут симы: первовзгляды на Sims Bustin' Out — это единственное, чем занимаются работники посвященных платформе информационных ресурсов. Также грядут Tom Clancy's Ghost Recon: Jungle Storm, Tiger Woods PGA Tour 2004 и Worms, но я не стану строить догадки о том, как все это будет выглядеть и играться. Вместо этого вот вам пара финальных штрихов для портрета N-Gage как гаджета.

Музыка в MP3: вы когда-нибудь слушали северокорейскую патриотическую песню «Давайте любить нашу Родину» при помощи радиоприемника «Былина»? Так и с N-Gage. Использовать его в качестве аудиоплейера — это издевательство над собственными ушами. Понятно, то же касается любого другого телефона с MP3-функциями. FM-радиоприемник — другое дело. Он не работает без подключенной гарнитуры, но это несущественно. Куда важнее, что чрезмерное увлечение новостями «Эха Москвы» грозит смертью аккумулятору в считанные часы. К тому же после закрытия передачи «Монморанси» от греха подальше слушать по отечественному радио стало совершенно нечего...

Телефон: неудобно. Точка. Чтобы набрать номер, нужно держать аппарат двумя руками, а во время разговора и вовсе приходится превращаться в недочебурашку: динамик расположен на ребре и корпус в рабочем положении выглядит как нелепое приставное ухо. Разговаривать в общественном месте очень стыдно — показывают пальцами.

Довольно неплохо реализован буди... простите, MMS, Bluetooth, операционная система Symbian. И еще. Поскольку N-Gage был предоставлен дорогой редакции не российским подразделением Nokia (там все были очень заняты сноубордингом на асфальте и прочими промо-акциями), а одним правильным человеком, на флэш-карте формата MMC были записаны такие интересные вещи, как Communism, Revolution & Free Poland by Matt Current (The Ultimate Meeting '03, Mobile Democompo, 1 место) и Zion by Detour (Assembly '03, Mobile Democompo, 3 место). Да-да, демосцена на N-Gage цветет и колосится.

Рассказывает кто-то из руководства компании Nokia: «Как нам это видится, мы сейчас находимся на первом уровне игры. Пытаемся перебраться на второй. Ведь мы пришли, чтобы выиграть». Что ж, замечательно. Сегодня вместо универсального карманного развлекательного центра у Nokia получился интересный, в меру разноплановый ГАДЖЕТ для активной технической молодежи, которая знает слово «варез» и отдавать полсотни долларов за десяток мегабайтов нулей и единичек не привыкла. Остальным N-Gage можно порекомендовать с одной целью: повертеть его в руках, загадочно улыбнуться и вообразить портативное устройство далекого будущего, с множеством функций и неподдельной харизмой, настоящего друга и помощника человека из мира информации. А завтра... Кто знает. Вдруг одна из новейших скандинавских бизнес-моделей сработает, инженеров настигнет просветление и мы увидим какой-нибудь N-Gage Next? Интересно, сколько потребуется лет для достижения безоговорочного успеха? Десять? Двадцать? Берегите себя для этого прекрасного момента. Ведь, как говорили участники группы «НОМ», не особо почитаешь стеклянными-то глазками.

ашот ахвердян

Ода динOзавру

Появление первого Flight Simulator (см. об этом в 1-м номере) было похоже на маленькое чудо. А вот настоящим чудом стало то, что из этой незатейливой демонстрации трехмерной технологии вырос сегодняшний MSFS 2004. Именно в этом состоит главная заслуга титана симуляторостроения Брюса Артвика, человека, который ни разу не ошибся.

Оригинальный Flight Simulator 79-го года с его слабо контролируемым полетом над «шахматной доской», происходящим в мире белых нитей, совершенно не походит на своего сегодняшнего отпрыска. Но с каждой последующей ревизией игра набирала вес, и ее было уже не узнать к моменту запуска первой серии, осененной заветным логотипом Microsoft. 82-й, в продажу поступает Microsoft® Flight Simulator®, пока еще без номера, и именно с этого момента Мегакорпорация ведет официальную историю летного сериала.

Малоиграбельные боевые действия против немецких асов (это называлось «British Ace») перешли в MSFS из самой первой версии. Так родилась традиция вкладывать в каждую следующую серию одну или несколько совершенно необязательных мини-игр, чтобы не отпугивать тех, кому надо еще привыкнуть к небесной свободе. В какой-то момент практически угаснув, эта традиция вновь возродилась в MSFS 2004 с ее «моментальным» kiosk-режимом.

Первая серия MSFS уже позволяла выбрать район полетов, время года, время суток, погодные условия, включая ветер. Графически первый MSFS мог похвастать целыми восемью цветами, правда, эта роскошь была очень требовательна к «железу» (так начиналась вечная гонка игровооружений), и многие игроки довольствовались быстродействием порядка одного кадра в секунду. Приятно сознавать, что мир все-таки меняется к лучшему.

И пусть слабость компьютеров еще не давала отобразить окружающее пространство достаточного для авиаполетов размера с достаточной для ориентации «на глазок» степенью детализации. Артвик, будучи пилотом, знал, что делают самолеты в условиях нулевой видимости: летят по приборам. Приборная панель приютила не только шесть главных приборов, но и основные средства навигации по радиомаякам. Удивительно, но факт: первый же авиасимулятор обладал полноценным режимом полетов по приборам (IFR).

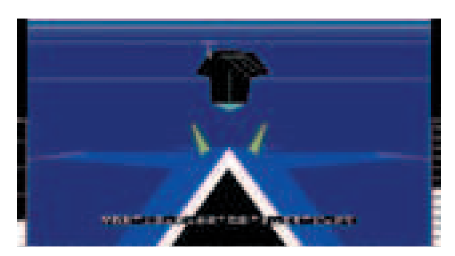
Не менее удивительно, что мир MSFS обладал единой системой координат и фактически являлся одним целым, хотя в игре были смоделированы только четыре района (расположенные, разумеется, вокруг крупных американских городов: Лос-Анжелеса, Нью-Йорка, Сиэтла и Чикаго). В этих четырех локациях были разбросаны два десятка реальных аэропортов (некоторые с ILS), а местоположение и частоты радиомаяков уже соответствовали реальным. А между этими очагами жизни располагались протяженные пространства порожней поверхности — здесь предполагался будущий город-сад.

Старт получился великолепный.

Вторая серия MSFS, вышедшая в 84-м, содержала множество небольших изменений, но по сути осталась той же игрой. Еще одна традиция (на первый взгляд не такая уж и положительная), тоже внесшая свой вклад в долголетие серии. Вскоре SubLOGIC стала выпускать «Scenery disks», аддоны, которыми постепенно заполнялась пустующая земная поверхность. Причем эти дополнения будут совместимы с MSFS вплоть до четвертой серии. Тогда игровая система координат упрется в свой потолок (назовем так квадрат размером 10000 на 10000 миль), и к MSFS 5 Артвик сделает другую систему координат, основанную на реальной географии (которая доживет аж до наших дней). В то время как конкуренты — а любое успешное дело порождает конкурентов — будут стремиться к наибольшей детальности, а значит, фотогеничности, MSFS даст возможность уложить в системный блок весь мир.

В 1988 году SubLOGIC раскалывается надвое — Артвик покидает компанию, а вслед за ним уходит и большая часть команды. Так образуется BAO, или Bruce Artwick Organisation. Microsoft в этой ситуации сделала верный выбор и осталась с Артвиком. В свою очередь SubLOGIC попыталась было выпустить гражданский симулятор на основе имевшегося кода, но Microsoft потащила нарождающегося конкурента в суд. Долгую тяжбу SubLOGIC вести не могла, а потому лишилась прав на код, название и все-все-все. Благодаря этому над MSFS продолжил работать Артвик — теперь в составе BAO.

Что случилось бы с MSFS, если б его выпускала SubLOGIC (без Артвика), представить не трудно. Дело в том, что SubLOGIC до самого конца своей





▶Microsoft Flight Simulator 4. На вид почти как сегодняшний, правда же?
▶Jet. Симулятор пары боевых истребителей. Перед вами F-16.
▶Jet. Вид из кабины только что взлетевшего F/A-18 на авианосец. Наша голова пока умеет поворачиваться лишь на 180 градусов.
▶Flight Assignment: Airline Transport Pilot. Игра, выпущенная SubLOGIC в 1990-м, уже без Артвика. Позднее SubLOGIC будет куплена Sierra, а значит — сгинет вместе с последней.
▶Flite Lite. Еще один симулятор, разработанный SubLOGIC без Артвика. Идея аркадного гражданского мини-симулятора не нашла понимания.
▶Microsoft Flight Simulator 2004. Мало кто знает, что а) это лучшая игра в мире, б) она старше, чем MS-DOS.

деятельности занималась гражданскими симуляторами, последним из которых стал короткий сериал Pro Pilot. Игра, в частности известная многочисленными жалобами пользователей на то, что они никак не могут завести авиационный мотор. Ларчик, конечно, открывался просто: надо было перекинуть тумблер подачи топлива, а соответствующие указания были даны в глубинах документации. Но (и пусть это не покажется вам странным) с подобным отношением к игрокам долго не живут.

После выхода четвертой серии MSFS Артвик выпускает «Aircraft and Scenery Designer» (1990), программу, в которой каждый желающий мог создавать личные самолеты и ландшафты. Это было сделано как нельзя вовремя — компьютерные сети еще проходили этап становления, и новая возможность онлайнового общения и обмена продуктами собственного творчества подстегнула как развитие авиасимуляторного сообщества, так и рост самого MSFS, который наконец взял планку VFR.

Можно сказать, что в 1990 году завершилась эпоха становления MSFS. Необходимое основание заложено, теперь достаточно эволюционного развития.

Пока у MSFS еще были конкуренты, игра во многом отставала от них. Скажем, только в MSFS 2004 появилась возможность ориентироваться на аэродроме по указателям, не используя совершенно нереалистичную пунктирную линию, демонстрирующую нам верный путь. А ведь это было еще во Flight Unlimited III, выпущенном давно покойной Looking Glass. Подобные провалы были и во многих других симуляционных аспектах MSFS: GPS, ATC и т.д.

Но благодаря пресловутой открытости архитектуры, простоте в освоении (и одновременно бескомпромиссной симуляторной части) и наличию целого мира MSFS всегда был лучшим. Просто сегодня он еще и единственный.

И в SubLOGIC, и в BAO Артвик разрабатывал, разумеется, множество разных игр. Среди его проектов есть даже симулятор футбола (конечно, американского), а также игра, о которой мы вообще ничего не скажем (ибо не пришло еще время распинаться тут о пинболе). Однако помимо вот этих пустяков выходили и куда более серьезные вещи (не считая MSFS). Так, благодаря Артвику увидел свет первый в мире симулятор НЛО. Это была попытка смоделировать непознанное исходя из наших о нем представлений. То есть в игре сочеталась физическая модель прямиком из авиасимулятора с антигравитацией и, простите, телепортацией. Ну а чудеса унификации привели к тому, что игра UFO была совместима с... дополнениями к MSFS.

Второй удивительный проект Артвика — Microsoft Space Simulator. Космическое пространство, летательные аппараты, как реальные, так и вымышленные, орбитальные станции, стыковки, выход на орбиту, приземления... Обладая нешуточной физической моделью, проект оказался слишком сложным, а главное — холодным для широкой публики, а потому провалился коммерчески. Но, выпустив SpaceSim, Артвик как бы замкнул цикл, который начала древняя игра с похожим названием (Spasim), явившаяся прототипом FS...

Незадолго до выхода шестой части MSFS (она называлась FS для Windows 95) Брюс Артвик продал свою BAO Биллу Гейтсу и Камарилье. Большая часть персонала продолжила работу, но сам Артвик покинул родную фирму. Он был убежден в том, что время небольших независимых разработчиков прошло и теперь настала пора крупным корпорациям заниматься КИ.

Прошедшие годы показали, что он не ошибся и в этом.

александр вершинин

Джордж

Сюжет Star Wars: Knights of the Old Republic (KOTOR) разбух и встал комом в горле с первого же взгляда. Собственно, едва увидев терпящий бедствие республиканский корабль, я издал краткий воющий стон и скоропостижно заскучал. На то было ровно семь причин.

Все телодвижения сценаристов, имеющие место быть вслед за знаменитыми «уплывающими титрами», стопроцентно предсказуемы — включая пресловутую «тайну личности героя». Даже не так: ожидаемы. Лицензионные игры — Star Wars или Lord of the Rings — не покупают ради свежих ощущений. Лицензии существуют ради беспощадной и безжалостной эксплуатации трех с половиной сюжетных улыбок, втащивших тот или иной сюжет на вершину зрительских симпатий. Ну а потом, если вы вдруг не знали, в credits каждой игры от LucasArts идет отдельно отбитая фраза: «Особое спасибо Джорджу Лукасу». Большой Брат помнит о нас.

Также Большой Брат внимательно следит, чтобы все носители его лейбла добросовестно следовали раз и навсегда утвержденному госплану. BioWare и KOTOR — послушные обезьянки-астронавты, их космооперетта в семи действиях богобоязненно цитирует основные заповеди дедушки Лукаса. Вот вам сценарий KOTOR, полюбуйтесь.

Действие 1. Штурм республиканского корабля. Главный герой KOTOR по имени Реван (Revan) и ноющий праобраз Гана Соло (Han Solo) уходят от неминуемого пленения в спасательной капсуле. Star Wars IV: A New Hope, завязка.

Действие 2. Поиск джедая. Реван и Ко вынуждены искать Бастилу (Bastila), как некогда Люк искал «старика Бена» (SWIV). Инициация, прелюдия к путешествию.

Действие 3. Побег. Герои проникают на базу местного крестного отца с целью похитить корабль (упоминать о сходстве Millennium Hawk и Ebon Hawk излишне — родство подчеркивается). Сюжет ухода от неминуемой гибели на «самом быстром корыте в галактике» используется Лукасом сверх всякой меры: SWIV, SWV, далее везде.

Действие 4. Обучение джедая. Реван «слишком стар для обучения», но все-таки проходит его за несколько недель, время рекордное: «у многих на это уходят годы». Герой не укладывается в правила, но ради него делается исключение. Анакин и Люк Скайуокеры преодолевают мнимую невозможность стать «рыцарем» (SWV, SWI).

Действие 5. Становление, поиск секретного оружия. Реван путешествует по космосу, подвергается сонму непрошеных приключений и ищет ключ к преодолению секретного оружия врага. Точно Люк Скайуокер, неизбежно противопоставляемый Звезде Смерти. В процессе (отключение силового щита присутствует как в Return of the Jedi, так и в предпоследнем эпизоде KOTOR) герой натыкается на примитивные племена, находит сподвижников и совершенствуется в умении убивать.

Действие 6. Revan, после пятидесяти непрозрачных намеков, оказывается самым главным злодеем, ныне в отставке. Налицо зеркальный вариант Дарта Вейдера, отличного семьянина, обернувшегося родным папой сами знаете кому (SWV).

Действие 7. Кульминация. Завершение обучения. Деконструкция секретного оружия. Ревану номинально предлагается выбрать между двумя сюжетными концовками, но в любом случае ему необходимо закончить обучение, сразившись с Малаком (Malak). (Аналогия: финальный поединок Люка и Анакина Скайокеров, SWVI.) Оба сражения проходят в экстремальных условиях атаки на орбитальную станцию.

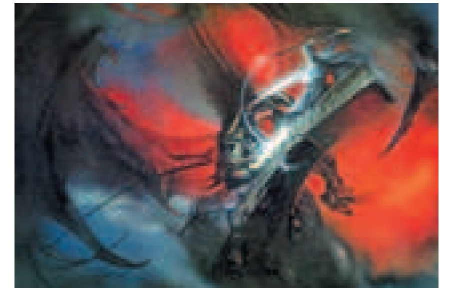
Видите? Как по нотам.

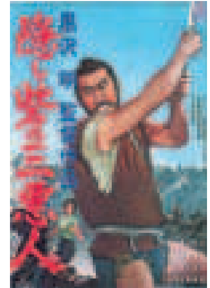
Сюжет Knights of the Old Republic даже не вторичен, он приходится внучатым племянником целому ряду великих литературных и киноэпопей. Многие параллели наглядны, в прочих некто Лукас лично каялся в многочисленных интервью. Оставалось лишь осмысленно собрать воедино и отфильтровать информацию — что и было блестяще проделано Кристеном Бреннаном (Kristen Brennan) на сайте Star Wars Origins. Последующая часть нынешней колонки обязана фактами и наблюдениями именно ему.

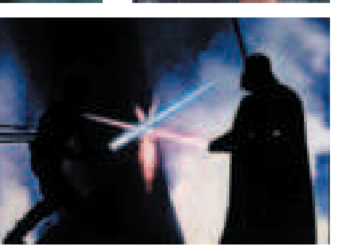
Ответ на вопрос «откуда есть пошли «Звездные войны» может изрядно повеселить. Лукас не только умелый сценарист, он изумительно ловкий экспроприатор, жонглирующий заимствованиями не хуже Тарантино.

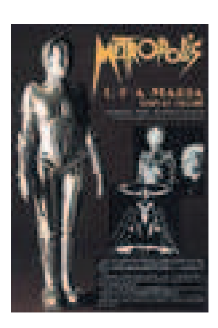
Начнем с начала: великие уползающие во мрак титры с предысторией к фильму. Их придумал не Лукас, боже упаси. Миляга Джордж один-в-один слизал идею с сериала о Флэше Гордоне (Flash Gordon), заметим, сериала тридцатых годов. Только в SW желтое пол-

и корни









зет по черному, а в FG черное по серому. Шрифты единообразны.

Большая часть сюжета Star Wars IV беззастенчиво подсмотрена у Акиры Куросавы (Akira Kurosawa). Синопсис его фильма «Тайная крепость» от 1958 года наводит на размышления: «Двое бедных крестьян спешат на войну, но опаздывают, сражение уже дано. Они попадают в плен к выигравшей «злой» стороне. Героям удается бежать, воспользовавшись восстанием рабов, на пути домой они натыкаются на генерала побежденной армии и принцессу, отчаянно нуждающихся в помощи...» В комических, постоянно пикирующихся C3-PO и R2-D2 легко узнать парочку глуповатых крестьян. Принцесса Куросавы не стесняется переодеться собственной служанкой, как это практикует и королева Амидала из Star Wars I. Знаменитая сцена в кантине из SWIV, когда безобидный старик Бен лихо отсекает руку безымянному обормоту, скопирована из «Тайной крепости» чуть ли не целиком. Принцесса и генерал путешествуют не просто так, но спасают от лап победителей «сокровища». Планы космической станции, не иначе. Наконец, костюмированная историческая драма о самураях называется в Японии «jidai-geki». Закройте-ка ладошкой последние четыре буквы и нараспев произнесите ставшее волшебным слово.

▶«Тарзан: обезьяны в космосе»? Один из вариантов официального постера к Star Wars: A New Hope.

▶Голубой меч против красного — знакомый мотив.

▶Рекламный плакат фильма «Тайная крепость» Акиры Куросавы.

▶Не хватает только моста. Впрочем, в один из моментов Люк стоит на мостках, которые замечательным образом срезает мечом его папа.

▶Нет, не C3-PO, а робот Мария (Der Maschinen-Mensch) из фильма «Метрополис» 1927 года выпуска.

Говорят, создатель «Дюны» Фрэнк Герберт (Frank Herbert) изрядно обиделся на Лукаса после премьеры «Звездных войн». Еще бы: библейские имена Люк и Пол, женские имена Лея и Алия (на английском тоже хорошо: Leia vs. Alia), ключевые пустынные планеты Татуин и Арракис, одноименное средство передвижения sandcrawler (соответственно кирпич-самоходка джав и спайс-комбайн), зловредные Торговые Федерации, джедайская Jedi Bendu против бене-гессеритской Prana Bindu. Это отнюдь не конец невинным совпадениям: главный враг оказывается в одном случае папой (Дарт Вейдер), а в другом дедушкой (барон Харконнен) протагониста, джедайский mind trick действует совершенно как «голос» сестер бене-гессерит, а симпатяга Джабба оказывается гигантским червяком с анахроничными конечностями и человеческим лицом — совсем как бог-император Дюны Лето Второй.

Досталось и «Властелину колец». Мастера Йоду сравнивают с Горлумом, отрубленную Вейдером сыновью руку с зажатым в ней мечом — с откушенным пальцем Фродо. Пальцем с Кольцом. Красный меч Вейдера ассоциируется с мечом Балрога, тогда как голубой меч Оби-вана соответствует цветовой гамме волшебного меча Гэндальфа; в обоих случаях группа героев издалека наблюдает за поединком старика и зла воплощенного. В SWVI герои путешествуют по девственному лесу и вдруг оказываются окружены копьеносными эвоками. То же во «Властелине»: волшебный лес Галадриэль и возникающие из ниоткуда эльфы с луками. И Арагорн, и Оби-ван используют в миру клички, очевидно, сохраняя настоящие имена для подвигов. Йода и Галадриэль предвидят будущее, но не все будущее, а лишь один из вариантов развития событий, — финальное решение остается за Люком и Фродо.

Многие огорчаются, что внятной отрицательной сюжетной линии в KOTOR так и не получилось. А вы хотели бы опередить самого Лукаса? Ждите, коллеги. Вот когда выйдет третья и последняя часть Star Wars, Анакин превратится в Вейдера и перекроет дыхательные пути первому капитану космического крейсера — лишь тогда поведенческий шаблон для evil-героев Star Wars будет действительно прописан. Интересно, как вывернется из щекотливой ситуации склеивания всех сюжетных концов воедино великий Джордж? По его собственному утверждению, «Звездные войны» суть перепев библейской притчи. Станем ли мы свидетелями падения «несущего свет» ангела Люцифера? Ах, какой саспенс... Быстрее бы 2005-й и Star Wars: Knights of the Old Republic II.

Х. МОТОЛОГ

Все, кроме насилия

Утро, квазиэлектричка, квазипочта с дюжиной номеров .EXE, квазипиво, квазилето, квазиутро, квазибудущего квазинет, квазифьюче ин квазининглиш квазидримз. Квазимотолог перед квазилистом квазибумаги, квазижующий квазиручку в квазизубах, задумчиво смотрит в даль.

Я хочу, чтобы лето,/ но не жары, а тепла,/ я скучаю по свету/ твоих ласковых глаз...* На чем-то похожем на компьютер не найдено нужного куска KMFDM, и я вспомнил, почему его нет. Это мое личное дело, и я не хочу говорить об этом. Желающие поговорить об этом имеют полное право с'бираться каждое пятнадцатое число каждого пятого месяца у Казанского вокзала. Я могу дать им всем торжественное обещание, что я туда не приду.

Кстати, милленниум-то наступил. Как у вас отпраздновали?

HALO #1: Игорь, брат, отец, великий учитель, одной ногой на небе, другой на земле, ты же понимаешь, почему я не хочу писать про эти очередные N номеров, да? Ты не знаешь, что такое «HALO», не помнишь «книги, фильмы, эстрада, керамика», путаешь восклицательные знаки в дискографии «Ва-Банка», да кто ты вообще такой?

Ну ладно, Protection from evil 15' radius, и заканчиваем истерику. Кстати, за время изгнания я полюбил РПГ, но так и не научился пользоваться вышепомянутым спеллом. Горбатого могила исправит, зуб даю, у меня есть как раз подходящий на удаление.

При правильной игре E2-E4 всегда выигрывает — последний хороший анекдот.

RapeRobbery&Violence (ПриветТебе). Что ж, разомнемся.

Game.EXE '2000. Это самое, как его... вау! Yeah-Yeah-Yeah, я правильно пишу? That's Rocks! Эксперименты с оформлением — оттенок ностальгии по доисторическим временам, но уже на следующем уровне сложности. Январь: держите меня. Февраль: ой, молодца! Апрель: давай-давай, гип-гип-ура (я лично в восторге от второй производной этого дизайна — на нее можно в нескольких местах примитивно наехать, но если подумать — то о-го-го что получилось)! Декабрь: ба-бах в мелочах, но какой ба-бах! И так далее. Эх, как слабеет мое сердце при «портретной верстке» статей. Жаль, что мне не суждено увидеть жителей московского метро, читающих в позе, в которой мирные жители рассматривают голые сиськи на развороте «Игромальчика». Впрочем, я забыл, что февральское хулиганство вполне себе о том же.

А темы! Ух, как заверстаны темы. Хорошо заверстаны, уважаю, молчу. Такой темп нельзя держать, если не на практике, то в умах и сердцах точно. Я зажму 2000 год и буду фарцевать подшивкой — коллекционеры найдутся. Даже если следующий год будет лучше по всем параметрам, люди, которые считают, что 19100 был золотым и это больше не повторится, уже ходят вокруг меня кругами, и их число будет всячески множиться, а значит — вот он, рынок сбыта. Есть такой фундаментальный закон природы: такие люди найдутся, вне зависимости от твоих успехов и провалов в 2001-м.

Уж не знаю, что у вас там творилось на рынке вообще и на прилегающем к Рощинскому татарском кладбище в частности, но ощущение, что по артериям текло шампанское, а по венам — CaptanMorganJamaicaBlackRum, возникает даже не от чтения, а от беглого взгляда на оглавление. Жаль, что меня не было с вами — кажется, вам было весело. До зависти, бразес да систерз, до зависти дошло.

HelpUsSaveUsTakeUsAway (ДевушкиЛюбятЛетчиков). Продолжим же обдирать эту луковицу. Следующее после оформления — структура и заголовки. В некотором смысле темы, но не «Темы», а «темы». Темы с большой буквы вообще неинтересны — они диктуются событиями внешними, а поскольку меня эти

* Песня настолько лучше, чем первый куплет, что я воздержусь от указания авторства и ограничусь утверждением, что тиснуто все для припева, а знающие припев не сомневаются в авторстве. Прозит/Лехаим!

события не коснулись, то ни уму ни сердцу. (Черт, когда я перестану путать «прописные» и «строчные»? Ложку из чашки меня вынимать научили, а эту высоту я взять не могу.)

Впрочем, некоторым «Темам» еще достанется, а покамест пробежимся по формату. Растете над собой. Колонки оформляются, стали четче, внутри колонок стало свободнее (не глазу, а мозгам, как авторским, так и читательским), читать все это стало веселее. Вертикальное деление журнала (все новости, все колонки, все превью, все рецензии) не то чтобы шло журналу на пользу больше, чем горизонтальное («тетрадочное»), но в этом дизайне и при таком положении звезд на небе, пожалуй, подходит.

Большие врезы, иногда протаскиваемые на несколько текстов, трактаты вспомогательные, трактаты исторические — работайте негры, солнце еще высоко. Игорь, я смотрю, у тебя был большой кнут, товарищи хорошо трудились.

«Полигон» — плохое название, очевидная идея, слегка попсовая реализация, замыленные (хотя и понятно почему) персонажи. Но получилось. Вах! Этот, который, как его там, ну, не важно, рассказывает, как он пьет пиво, ест пиццу, играет во всякое разное от нардов до боулинга и правит баги в игрушке, в которой нет ничего, кроме пиара, а читатель все это дело кушает, запивая, допустим, кровью мертвых помидоров, и испытывает большое уважение к, допустим, журналу, который, говоря языком местного научно-популярного телевизора, расширяет горизонты и все такое. Долго это не проживет, но сейчас должно работать.

Don'tBlowYourTop (НевесомостиХватитКаждому). Можно указать на множество недостатков: например, журнал очень сильно выиграл бы от замены всех фотографий Ома на голых женщин (при этом, в некоторых номерах, журнал от такой замены переплюнул бы русский Playboy, самый чопорный из всех викторианских изданий); дать больше поводов Андрею Ламтюгову, которому явно не хватало поводов для поучительных патриотических рассказов; некоторая халява со стороны Коли Р., убившая потенциальную возможность сделать полезный (без дураков) для читателя перформанс, и т.д. и т.п.

С другой стороны, ничего существенного, кроме того, что голые женщины приятнее глазу, чем Ом. То есть нагие, конечно, экскузе муа, нагие.

В 2000 году журнал бьется как птица в клетке. Ставит опыты и имеет экспериментальные результаты.

Рецензия на Baldur's Gate 2, написанная от имени хомяка, — чашка Петри, которой место на помойке. Не только потому, что Саша — агрегат нечеловеческой мощности и без шансов на полную мощность выйти, но и потому, что такого рода эксперименты убивают на корню чисто формальные, абсолютно недостаточные, но, увы, необходимые атрибуты рецензии (здесь я, Исупов, И., помнится, не сдержался и «на пальцах» объяснил товарищу, что к тому моменту, когда журнал поступил в продажу, в BG2 отыграли уже все и им этот «хомячий текст» был в страшный кайф; те же, кто еще не играл, заблудились — им это издание ни к чему; кроме того, что-то говорилось про ПОРТРЕТЫ игры, то есть не рецензиями едиными дышал и дышит этот журналище... — **Прим. И.И.**). Получается черт знает что, радостно воспринимаемое внутри тусовки, но бессмысленное для нормального человека. Это как открытка, на которую наклеили столько марок, что стала не видна подпись под «люблю, целую». И получатель тупит в позе лотоса: слишком личное, чтобы продать филателистам (филокартистам, я знаю, знаю), и слишком бессмысленное для чего-нибудь практического.

Рецензия на Baldur's Gate 2, написанная от имени хомяка, — чашка Петри, которой место на помойке.

Причем понятно, что опыт — сын ошибок трудных, а не половой орган, спускающийся с радикального изменения рельефа. Саша записан в «козлы» только потому, что я тут тайно в BG2 играю (тс-с-с!), а вовсе не потому, что таких зевков в подшивке больше нет. Их вполне себе есть, и есть их вполне разумное количество, несколько неприятно лишь то, что такие зевки попадают чаще под «Наш выбор», то есть, видимо, на довольно приличный игроматериал, чем на всякую халтуру, которой что в лоб, что по лбу.

Хотя, стоп. Про тексты я еще скажу, но мы ведь с предыдущей шкуркой пока не разобрались.

Опыты интересно ставить на лучших, это понятно, я же пишу письмо главному редактору фашистского издания, не так ли? Кстати, тут на вполне приличном русском интересуются: а может ли интилигент быть православфным потриотом?

JukeJointJezebel (ЗвездыВсегдаХорошиОсобенноНочью). «Полигон», выставки, конкурс «Наша игра» (или как там его?). Абсолютно понятно, почему; в общем, понятно, как; примерно ясно, почему сейчас, а не в другие времена. Респект халтурщику ПэЖэ и персонажам, классифицируемым по «Итогам-50» как «случайным». Энциклопедия «Дьябло». «Счастливый УЧУ». Что-то еще... там же было что-то еще? О, да, много интервью. Эксклюзив прямо-таки нечеловеческий, особенно на территории РФ и CIS. «Ломовой инсайд», как метко выразился в свое время некто Николай Данилов, которого ты должен помнить.

Хорошо виден выход маховика на сверхзвуковую скорость. Game.EXE '2000 займет достойное место в иллюстрациях к попсовому учебнику марксизма, раздел «переход количества в качество».

Бах, я правда завидую. Маховик должен был реветь о-го-го. Ты же текст читаешь, в нем запятых больше, чем пробелов, а это все от нервов.

Еще? Опыты по скрещиванию авторов, то есть статьи на два голоса. Как они могут хором — абсолютно непонятно, но результаты приятны, хотя проб мало. Может быть, потому и удачные, что мало пробирок запачкано.

Еще там что-то было? Новости. Ну, новости — это не мое, а в 2000 году они еще изрядно ушиблены наворотами

дизайна (именно «наворотами», а не, скажем, «вычурностью», «тонкостями» или «концептом»). Хотя и концептом тоже, но какой это концепт, когда типичный наворот? Но, признаемся честно, новости — бяка, а новости компьютерных игр кажутся мне чем-то аморальным, хотя и нужным для журнала. Прежде чем признать потребность в новостях о компьютерных играх, я вечно сплевываю что-то со вкусом крови, но признаюсь, признаюсь... Признаюсь! Не бейте меня больше, я уже признался!..

LovingCanBeAnArt (МыХорошиеЛюди). Грустно и плохо, хорошо и весело, здравствуй, гордая птица Феникс. Вокруг меня разбросаны двенадцать (12) предметов из хорошо проклеенной качественной бумаги с отличной офсетной печатью.
И я чувствую себя очень глупо.
Люди пилили лес, потом летели щепки, щепки варили и парили, вливали туда жуткую (кошмарную!) химию, полученное варили, сушили, давили, катали, фальцевали и клеили с единственной целью — нашарашить туда буковок. Серьезные финские товарищи провели серьезную работу.
Да и тебе я пишу не для того, чтобы рассказать, как вчера пива попил. Если тебя это интересует — значит, ты умер, а коль скоро я этого не заметил, то и я не лучше.
Журнал, он же для чтения («больше, больше голых женщин!» — кричало эхо). И тут проблема... Что-то неправильно...
Средний уровень текстов, как по профилакторию в целом, так и по отдельных авторам, лучше, заметно лучше, чем год назад. Даже включая морг — лучше. Прогресс скромен, но он есть. Видно без лупы. Чище, аккуратней, меньше мусора. Профессиональнее, ровнее, точнее. Да.
Читать скучно до вызова стоматолога по «скорой». Я занудствую о словах про игры, а не об обвязке. Обвязка гениальна. Вру, конечно, просто свежее.

Читать скучно до вызова стоматолога по «скорой». Я занудствую о словах про игры, а не об обвязке. Обвязка гениальна.

А от текстов такое ощущение, что театр закрывается по общеизвестной причине. На свет божий причина не выползает, но другой гипотезы у меня нет. Что даже у зеленой молодежи, сидящей на далеких просторах моей родины, синхронный с редколлегией порыв. Кто их миазмами потравил — понять невозможно, я, например, причину придумать не могу, хотя многие считают, что я умный.
Есть знакомое по другим мирам ощущение, что ты член команды, которая лучше всех в мире выпиливает лобзиком сингапурских кошек, стоя на одной ноге, и конкурентов в этой области нет совсем. Зрители есть, но лица их... А в смежных областях — ползти и ползти. А тут поклонники, глаза бы наши... Но там ножовкой крокодилов учиться, все с нуля... Но тут...
Я не хочу никого обидеть, ни читателей, ни писателей. Театр не виноват, что у них такая столовая или групповой психоз. Долг главного режиссера — до последнего момента удержать маленькую девочку от вылета на сцену. Это подлый долг, но режиссер должен быть настоящим солдатом, кроме того что в первую очередь.
«Чтобы ни делать, лишь бы не работать» — это не обвинение, это временное состояниетворческого процесса. Кто, кроме меня и тебя, прочитал все выходные данные «газет» и «журналов»? Все эти тексты мелким шрифтом, невыносимым даже для моего стопроцентного зрения? Все знают, что они и не были предназначены для тотального чтения. Этих бы всех только предупредить, что там самое ценное. Может, они и не гениальны, но сделаны с большой любовью.

Search&Destroy (НоваяЗемля). Я не идиот, я оптимист. Есть два хороших знака, позволяющих писать здесь и сейчас, как все плохо, а не посылать телеграмму «приеду поминки ваш счет зпт высылайте билет тчк». Это «Итоги-99» и «Итоги века» (декабрь). Слаженность тона и отличное настроение авторов в первом случае и спуск пара через все клапаны во втором. Декабрь чуть портит мелкая трусость в виде 30 инородных страниц «о современном», но остальные 88 дают надежду на то, что проблемы группы закончатся и игры с количеством «п» и окончанием в этом слове не будет.
Все.
За мной приехал паровоз, а ваш, я надеюсь, вперед летит.
Отставание во времени велико, и к моменту написания этого письма про больного уже все будет ясно. Верю, что в следующем году у меня сохранится повод писать письма и адресат. Все. Уехал.
she said (you can do anything you want)/ Он не давал мне курить, он отбирал спички, she said (you can be with anyone)/ Все подсовывал мне свои коммунистички, she said (you can go anywhere you want)/ Я отсыпался и высасывал гной, she said/ Он напивался и орал мне «пой». (she said)/ Он подсунул мне какую-то бабу, she said (you can say anything you need)/ Он стоял за портьерой, он звонил куда надо, she said (you can be anywhere you feel)/ Я почти стал своим, но, улучив момент, she said (just pick up the phone)/ Сделал наколку на лбу ему «мент» !@#$, !@#, *&%$@, волкодавы/ just pick up the phone

P.S. Спасибо всем, кто найдет свои копирайты, и тем, кто их не найдет; группе «Среднерусская возвышенность» и тем, кто не читает этот журнал; Саше К., Пушкину, радиоприемнику и их жертвам; спасибо телеиграм за то, что у меня нет телевизора; Paco Raban Energy за идиотские sms'ы; спасибо XX веку (см. у Шумова); особое спасибо всем прочим — за разное.
P.P.S. Просветительское примечание для тупых: песня «Девушки любят летчиков» (девушки ждут моряков/ девушки игнорируют/ маменькиных сынков) была написана за 15 лет до «Любите девушки бла-бла-бла». Кстати, Игорь, ты в курсе, что Скляр играл в «Центре» давным-давно? Практически напротив моего детского сада...

Две тысячи четвертый

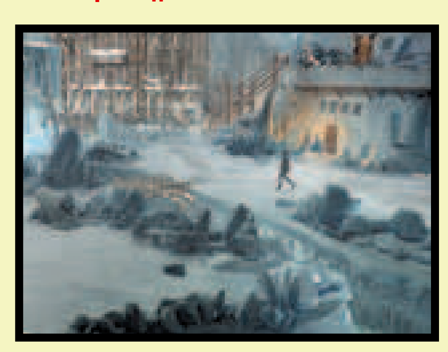
Семиотический прогностический словарь-справочник на .EXE-год

Дорогой читатель! Перед вами справочная книга, сборник слов, расположенных в алфавитном порядке, с пояснениями, толкованиями и, зачастую, переводом на ваш родной язык. Наш опытный словарь посвящен разбору тенденций, то есть предвосхищению будущего, исходя из вероятностной структуры прошлого опыта и информации о наличной ситуации в компьютерно-игровом континууме-2004. При использовании материала мы просим уделять особое внимание зрительно-мускульным ощущениям, правильно и своевременно устанавливать звукобуквенные и смысловые связки. Желаем вам приятного будущего.

Любящая вас редакция Game.EXE.



Syberia 2. Вместо заводного поезда основным средством передвижения в «Сибири-2» станут мотосани. Рельсы в бескрайние снежные просторы пропущенной через воображение Сокаля России категорически не прокладывают.



Syberia 2. Понятно, куда ушли все эти мамонты... На строительные материалы!



Syberia 2. У ног Уокер — юки, существо, в которое в 2004 году мы все влюбимся без памяти. Лапочка.



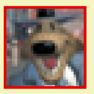
Да, новая «Сибирь» явно настроена на боевой лад. Чует мое сердце, окажется этот топорик в черепе какого-нибудь баунти-хантера.

2

Что: Эшелон сиквелов к квестам первой, второй и третьей величины, свежести и необходимости

Кто: Многообразные разработчики и разновсяческие публикаторы вроде Microids (www.microids.com), Funcom (www.funcom.com), LucasArts (www.lucasarts.com)...

Когда: 2004 г.



Обычно данный порядковый номер представляется чем-то вроде бирки, прикрученной к большому пальцу левой ноги. Скольких уже погубила, расплющила эта титаническая двойка! Вторая адвенчура на ту же тему — либо самая слабая инсталляция серии (Police Quest), либо сиквел к идеальному проекту, омрачить существование которого способно только наличие бездарного сиквела (Phantasmagoria)...

Впрочем, гиганты 2004 г. — скорее исключения из правила, исключения калибра Monkey Island 2: LeChuck's Revenge... Киты-альбиносы, игры-убийцы.

БЕЛОЕ БЕЗМОЛВИЕ Не все в порядке было с производственным циклом Syberia 2, но самые последние новости неожиданно оптимистичны: во-первых, нашлись издатели — Take 2 Interactive и XS Games, что позволило вздохнуть с огромным облегчением не только Бенуа Сокалю (Benoit Sokal); во-вторых, игра увидит белый свет между 15 и 20 числами марта. Ура. Откроем же шампанское!

Равнодушные, накрытые белым пологом земли «Сибири-2» размеренно дышат императорским величием. Ручаюсь, это будет «Бэтмен возвращается» от мира квестов, невероятно депрессивная игра. Как показывает опыт какого-то из последних Муми-Троллей, нельзя пробиваться через такое количество снега без необратимых изменений в психике...

Романсбург? Снег. Замерзший Север? А вы как думаете? Деревня Юкалей? Снег. Собственно загадочная Сибирь? Глупый вопрос. Движок «Сибири» научился отображать снегопад повышенной кристаллизации, искорки на льду, маневрирующую на пронизывающем ветру одежду... И Сокаль не стесняется этим пользоваться. А на Кейти объявлена охота — и речь на этот раз не только о телефонных звонках от босса и мамочки. Два мерзкого вида баунти-хантера дышат ей в затылок на протяжении всей игры, и эти персонажи не вписываются в привычную для пацифистских квестов Бенуа схему «мы мирно встретились и мирно разойдемся». Оскар же... Оскар станет легендой. То есть сперва он станет человеком, а потом... Да. Кроме Оскара, компаньоном Кейт окажется несуразное создание с толстыми мохнатыми лапами, наполовину тюлень, наполовину собака. Далее — племя Юка, шаманы, сакральные совы-мутанты, почти все пазлы — не механические, а в той или иной степени природные (не так-то просто устроить возню с машинерией, если Кейт из заснеженного леса попадает на замерзшее озеро, а оттуда на берег холодного моря), «Сибирь-2» целиком разворачивается под распахнутым белесым небом... В общем, безбрежный океан приятнейшей квестовой меланхолии.

И разительным контрастом с «Сибирью» — Sam & Max 2: Freelance Police от LucasArts, самая, простите, красивая и многообещающая игра, которую я только видела за последние одинадцать лет... Тут уж никаких тяжелых вздохов, монолитный, хоть и сдержанный, визг восхищения.

СВИНЯЧИЙ ВОСТОРГ Да, первая часть вышла в 1993 году. На таком расстоянии различия между сиквелом и ремейком стираются.

Сцена: Сэм и Макс, позиционирующие себя в качестве уличной негритянской банды, вызывают конкурирующую группировку отбившейся от рук молодежи на турнир по брейкдансу. Сцена: Сэм и Макс в процессе дерби на выживание, ПРОИСХОДЯЩЕГО НА СТАДИОНЕ ДЛЯ ФИГУРНОГО КАТАНИЯ, увязли в смертельной дуэли с коррумпированной королевой красоты. 6 дел, нанизанных на грандиозную теорию заговора, 19 мини-игр с непереводимыми и малоинтерпретируемыми, но все равно гениальными названиями вроде Jump, Jive and Flail, Rink-a-Dink-a-Doom или Back-a-Rat (помните Wak-a-Rat?!), и разумный игровой хендхельд-организм, проживающий в кармане Сэма...

Майкл Стеммль (Michael Stemmle) и помогающий ему Стив Парселл (Steve Purcell) все-таки опасно одаренные люди. В числе локаций, помимо терроризируемой бандами школы и уже упомянутой арены для ледовых побоищ, — космическая станция, выстроенная в незапамятные времена странами третьего мира и прямо у нас на глазах разваливающаяся на запча-

сти. В списке главных врагов — искусственный интеллект из черепаховых чипсов. На картинках все очень хорошо. Настолько хорошо, что даже просто здорово: горы убедительно мультипликационных 3D-объектов на нарисованной загодя подкладке. Если бы так выглядел Full Throttle: Hell on Wheels (двоечка из числа несостоявшихся) — не повесился бы...

И — самое умилительное — к этой трехмерной, то есть обладающей глубиной, шириной и высотой, картинке каким-то образом прикручен самый настоящий плоский LucasArts-интерфейс! Со знакомым курсором и всплывающими плоскими меню. «Мы просто взяли старый плоский пиксель-хантинг и добавили ему еще одно измерение», — соорудив невинную физиономию, отвечает Стеммль пораженной насмерть публике.

Как? Почему работает?!

В какой именно точке интересующего нас года выйдет Sam & Max 2 — решительно непонятно. Это единственный связанный с сей штукой кусочек информации, отдаленно напоминающий недостаток.

А вот следующий сиквел для кого-то, пожалуй, легко затмит и «Сибирь», и Сэма с Максом. От норвежского девелопера Funcom... The Longest Journey 2: Static. Просто есть два типа людей: люди Syberia и люди The Longest Journey (TLG). Я отдала свое сердце Сокалю.

ПРОЛЕЙТЕСЬ, СЛЕЗЫ Ну что же. Полный трехмер, отказ от пиксель-хантинга в пользу прямого управления, новая героиня, сокращенные диалоги («первая часть была СТРАШНО затянута», — жалуется главный дизайнер TLG и TLG2 Рагнар Торнквист (Ragnar Tornquist) журналистам) и подкорректированная с учетом прежних ошибок сюжетная линия.

Когда именно релиз — загадка, кто издатель — тоже. Играть можно за трех персонажей. Перво-наперво — за дамочку по имени Зои, пущенную на поиски небезызвестной Эйприл Райан. В остальном TLG2 по концепции чем-то напоминает «Ору». Насчет движка пока ничего не ясно, но вот все эти разговоры про открытый мир настоящих, не закрепленных невидимыми винтами и не огражденных силовыми полями объектов, про возможность вскарабкаться на скалу посредством пирамиды из ящиков, если не нашли веревку, или проломить ворота катящимся булыжником, если нет настроения искать ключ... Знакомо.

Вид, правда, не от первого лица — камеры, согласно обычаям, закреплены в замысловатых местах, за героиней ничего такого не летает. Исключение — заскриптованные диалоги, там будут драматические наплывы на трехмерные физиономии с целью проиллюстрировать достижения современного моделирования: шевелящиеся волосы, возникающие и исчезающие лучики морщинок и даже, впервые в истории КИ, катящиеся по щекам слезы. Пронзительная деталь. До этого у нас ни в одном жанре не плакал никто и никогда... ведь правильно?

БЕГ СРЕДИ ЛЮДЕЙ И совсем кратко: Pendulo Studios в глубокой тайне кует Runaway 2. К давнему образчику концепт-арта (на этот раз дело, похоже, будет разворачиваться под водой вокруг неких затонувших сокровищ) на официальном сайте прибавилось предложение присылать идеи и таланты. Конкурс открыт до конца марта.

Наконец, к моему глубокому удовлетворению, на 2004 год заявлен первый квест, про который мы не напишем даже под страхом смертной казни. Раз подгоняют халтуру — положение стабилизируется. Специальный аванс «Квестовая трэш-надежда» уходит XXv Productions и Джонатану Боакесу (Jonathan Boakes) за Dark Fall 2: Lights Out. Спасибо. Порадовали.

Маша Ариманова

Возвращение королевы

Что: Project Jane-J, квест
Где: www.janejensen.com/gm1.html
Кто: Разработчик The Odyssey Digital Entertainment (www.odcdigital.com), издатель The Adventure Company (www.adventurecompanygames.com)
Когда: Конец 2004 г.



Не забывайте «Проект Джейн»! Теперь, когда Broken Sword: The Sleeping Dragon убран с дороги, ничто не мешает нам дожидаться настоящего Квеста Последней Надежды (сколько, впрочем, их уже было! и сколько еще будет! В каждом следующем — поменьше Надежды, побольше Последнего).

Смешно, но номинальный девелопер Odyssey Digital Entertainment, как выяснилось, не имеет технической базы для разработки КИ, и Дженсен со всем

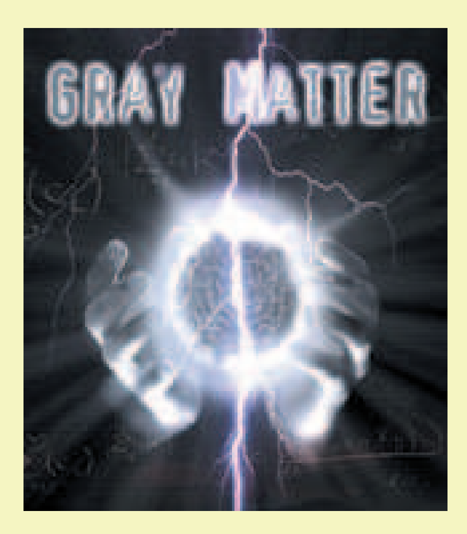




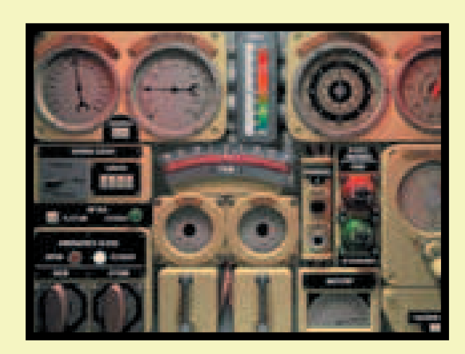
Sam & Max 2. Это — Сэм. Это — Макс. Вам разве недостаточно?



Sam & Max 2. Вскоре эта картинка окажется трехмерной процентов на восемьдесят. Но Максу (кофеин, кодеин, адреналин) от этого вряд ли полегчает...



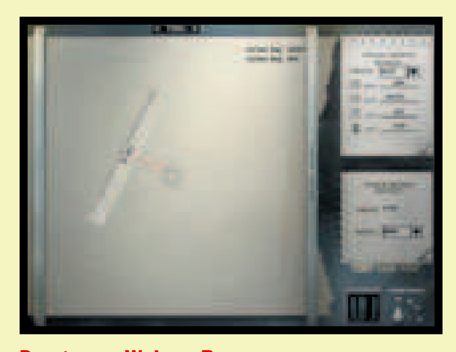
Обидно, что из-за дурацкого конфуза погибло название «Gray Matter»; досадно, что вот такой замечательный образчик концептуального искусства пропадет зря... Сохраните его! Когда-нибудь наклеите на коробку поверх нового неинтересного названия.



Dangerous Waters. Слепящее солнце, бескрайние полотна лесополосы, густые клубы дыма... все заменят экраны типа этого.



Silent Hunter III. Впервые за долгие годы в виртуальной подлодке появится трехмерный интерьер. Пусть и роскошь, а не средство.



Dangerous Waters. Вот так урок тригонометрии и превращается в увлекательное приключение! А ведь отщепенцам, наверняка, привидится обратное...



Silent Hunter III. Подумать только, добиться такой картинки на движке прошлой части!

творческим коллективом перекочевала в прекрасно оборудованную студию «профессионального квестового разработчика», купленного The Adventure Company с потрохами... Имена, правда, не приводятся.

Итак, самые последние сведения: новая игра Джейн Дженсен (Jane Jensen) будет довольно длинным (даже по меркам Дженсен — а вы помните, сколько шел Gabriel Knight со всеми диалогами?) «пилотным» выпуском сериала, дальнейшие инсталляции которого будут отличаться какими угодно достоинствами, но только не продолжительностью. Сюжет — вольное переложение истории про Франкенштейна (?!) с учетом достижений современной науки, управление — пиксель-хантинг с поправкой на специальные интерфейсы для, скажем, демонстрации карточных фокусов. Джейн и компания отказались от полного 3D в пользу статичных задников и с толком, чувством, расстановкой построенных и анимированных полигональных персонажей. Ключевые слова: Нейробиология и Ясновидение...

«Пилот» все еще намерен разворачиваться в Оксфорде (Англия), главные роли исполняют подпаленный ученый Дэвид и уличная фокусница Саманта.

Жаль, что очень подходящее нейробиологическое название «Серое вещество» было отвергнуто по копирайтерским соображениям, жаль, что проект задвинут в самый дальний уголок 2004 года, жаль, что неизвестно, сколько времени пройдет между выходом «пилота» и первой «настоящей» серии (ранее называвшийся срок в три месяца признан госпожой Найт малореальным)... Сама идея коротких, энергичных тематических выпусков не так уж плоха: главное, чтобы актеры на голосовом кастинге не подвели — не менять же их потом... К слову, музыку, скорее всего, будет сочинять Роберт Холмс (Robert Holmes), супруг Дженсен, участвовавший на правах композитора во всех «Габриэлях». Ну а в способностях самой Джейн сомнений, я надеюсь, нет.

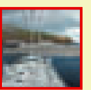
Маша Ариманова

Джейн Дженсен предупреждает: «Я постаралась смоделировать свою новую игру по образу и подобию таких образцовых ТВ-сериалов, как CSI и X-Files. С «пилотом» можно тянуть сколько угодно – меня никто не ограничивает ни в сроках производства, ни в продолжительности самой адвенчуры... Но когда машина сериала будет запущена – ее уже не остановить. Нам останется только выстреливать новые выпуски – или умереть...»

Волчья стая

Что: Игры для детского оздоровительного комплекса «Военмор»: Dangerous Waters, Silent Hunter III, «Морской охотник», а также Летучий Голландец Harpoon 4

Когда: Весна-осень 2004 г., или Никогда



Озирая стремительно наступающий 2004-й, понимаешь: нам оторвали крылья. Мы неясно вспоминаем витание в пушистых облаках, чья белизна с одинаковой готовностью играет как желто-розовым предвкушением рассвета, так и багровой гуашью умирающего дня. Мы начинаем забывать, как выглядит земля с высоты нескольких километров. Прорезающая небо машина — наш враг, от нее надо прятаться, а если такой возможности нет, то всеми силами пытаться столкнуть ее с земной твердью. В 2004-м на обломках летательных аппаратов пишут имена моряков. Глаза привыкают видеть мир сквозь металл перископа. Слух важнее, чем зрение. Скорость реакции — ничто, работаем мозгом. В 2004-м наш брат почти перестанет покупать джойстики, зато резко возрастут продажи мышей.

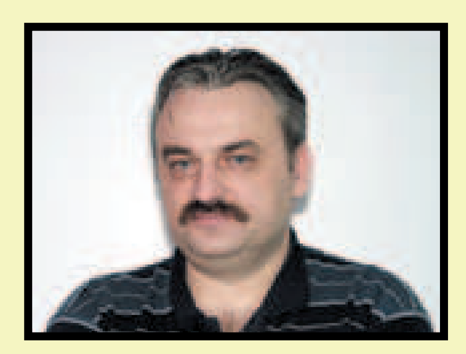
DANGEROUS WATERS Симулятор 2004 года есть военно-морская игра. Симуляторы 2004 года подходят практически незамеченными: трое на поверхности и еще один скрывается в глубине неподалеку.

Ровно половина из четырех проектов-04 по сути являет собой вернувшиеся из сухих доков капитально отремонтированные знакомые суда. Dangerous Waters (www.scs-dangerouswaters.com, релиз намечен на второй квартал), если снять с него несколько ладно пристроенных палуб, окажется старым и (очень) добрым знакомым Sub Command (с которого тоже можно кое-что поснимать, а еще вспомнить, как его звали ранее, — но не будем).

Первая тенденция: симуляторы все дальше отплывают от мейнстрима — EA уже отправила в свободное плавание Sub Command и больше с ВМФ дела не имеет, и в этом ее можно понять — с покладистыми



«Морской охотник». Свинцовый катер в свинцовом море позирует на фоне свинцового берега. Кто-то хотел черно-белых скриншотов?



Александр Болтович, руководитель проекта «Вторая мировая».



«Вторая мировая». Модифицированный графический движок от авиационного симулятора не боится поднять глаза к небу.



«Вторая мировая». Историческая достоверность, внимание к деталям и физический движок более уместны в бескомпромиссном и страшном, как сон наркомана, варгейме уровня Combat Mission.

гольфистами иметь дело куда проще. Издание утопающих — дело рук исключительно их самих, и в кильватере машет ластами группа поклонников из тех, что страшно далеки от народа. Они жадно хватали малейшие крупицы информации на форумах разработчиков, они радовались каждому новому скриншоту, восторженно округляя глаза при виде шотов в стиле ретро-КИ. Может, я и вышел бы из этой секты, но ласты мешают, а снять их нельзя, не отложив в сторону гарпун, а мужчине моего возраста никак нельзя без гарпуна.
Спасибо тебе, Sonalysts (www.sonalysts.com)!

SILENT HUNTER III Есть на свете справедливость, и имя ей — Ubi Soft (www.ubi.com). Большие бесстрастные люди в галстуках и костюмах прочитали отчеты Ultimation о проделанной работе и распустили эту команду луз... простите, разработчиков на все четыре стороны. А работа была проделана немалая: в акватории Ubi до сих пор затруднено судоходство — из-за выброшенной в море груды кораблестроительных частей (по накладной проходивших как готовые суда). Люди в галстуках распорядились часть обломков поднять и собрать из них наконец нечто законченное. «Титаник-2» называется Silent Hunter III (спуск на воду осенью), блистает надраенными бортами и сверкает крупногабаритными огнями именитой серии, имя которой не удалось втоптать в морскую пыль даже Ultimation.
Нам очень важно, чтоб не вышло, как с Галичем: кто будет творить? работать над ошибками? ваять и отсекать? Так мы сталкиваемся со второй тенденцией, и имя ей — глобализация. Ответственные люди вышли из западнославянских племен, имени у команды разработчиков нет. Следы ведут в Ubi и там теряются. Кто сделал ваш гамбургер? Кто шинковал, заливал, включал и выключал? Никто. Весь мир. И знаете что? У него неплохо это получается!

»МОРСКОЙ ОХОТНИК» А у нас темпы роста. Мы начинаем, запускаем, открываем, организуем, сдвигаем с места. Абстрактный рост производства берет начало в очень даже конкретных проектах: вот, например, «Акелла» трудится над «Морским охотником» (www.akella.com/dev-pt-ru.shtml, релиз — весной!). «Акелла» спокойна, нетороплива и уверена в себе. «Акелла» делает морской «Ил-2»: хардкорный симулятор, ввиду выбора темы не требующий от игрока специальных знаний. Здесь нет проблем с финансированием, здесь отличные исторические консультанты, здесь есть желание и возможности.
Такова третья тенденция: русские продолжают наступать по всем фронтам, недвусмысленно грозя спалить сигнальными огнями весь мир.

HARPOON 4 Скрытый от глаз непосвященных четвертый военно-морской — это Harpoon 4, игра с неполным превращением. Нимфа, отобранная Ubi у приемных родителей, была передана на воспитание обществу. И в самом деле, зачем портить игре карму, выставляя ее в неподобающем виде на прилавки, если можно избежать публичного позора. Сам факт соглашения деятелей Большого Бизнеса и игрового комьюнити относительно передачи кода уже закрытого проекта столь же невероятен, как контакт с параллельными мирами. Или как петля времени, замыкающая прошлое на будущее.
Вы пробовали из нее вырваться?

Ашот Ахвердян

Вторая мировая

Что: «Вторая мировая», стратегия в реальном времени
Где: http://games.1c.ru/ww2rts
Кто: Разработчик и издатель «1С» (http://games.1c.ru)
Когда: 3 квартал 2004 г.



Главный стратегический долгострой «1С», кажется, близок к завершению. Разработчики в один голос говорят о «второй половине 2004 г.», при этом в глазах появляется сталь, а руки непроизвольно вытягиваются вдоль туловища. Сразу становится ясно: за ними Москва, отступать некуда.

ГОРОД-САД Об истории создания «Второй мировой» когда-нибудь, не сейчас, главный мультимедийный «1С»-человек Юрий Мирошников обязательно напишет книгу. Нюансы рождения этой игры до сих пор засекречены. У графического движка растут крылья обласканного славой «Ил-2», поэтому игра не боится смотреть в небо. Размер: XXL. Весовая категория: очень тяжелая. Игра мечты, каких на самом деле быть не должно. Историческая достоверность, внимание к деталям и физический движок более уместны в бескомпромиссном и страшном, как сон наркомана, варгейме уровня Combat Mission. Здесь же графика класса triple A,

трава по пояс, солнцеворот, а модели бронированной техники сделаны с качеством, недоступным даже отличникам боевой и политической FPS-подготовки.

«Нишевый продукт»? Чур, чур! Но дизайнеры «Второй мировой», прошедшие школу «1C:Maddox Games», скорее отправятся по миру с курсом обучающих лекций, чем снизят на два сантиметра планку реализма. Поэтому, когда летом прошлого года, после подписания контракта с Codemasters, в «1С» заговорили о «серьезных изменениях», просвещенный мир содрогнулся: неужели одной из главных надежд-2004 — конец?

В самых тяжелых предчувствиях мы нагрянули в район любимого (Центрального академического) Театра Российской армии с внеплановой проверкой. Что здесь происходит?

ПРОИСХОДИТ СЛЕДУЮЩЕЕ На первый взгляд, ничего не изменилось. Команда разработчиков выросла в два раза, отпочковалась на первый этаж, подальше от хардкорной рок-группы «Ил-2» (впрочем, говорят, что они все еще дружны), столы 3D-художников по-прежнему завалены книгами на иностранных языках («...вот эта монография целиком посвящена противотанковой пушке PAK 43/41») и сборными моделями бронированной техники, в комнате порядок и почти армейская дисциплина, а руководитель проекта Александр Болтович, как встарь, употребляет выражение «дульный тормоз» и просит сотрудников не путать «Элефанта» с «Фердинандом». «Не участвовали «Фердинанды» в сражении под Прохоровкой! И «Элефанты» тоже. Понимаете?»

Графический движок «Второй мировой» ничуть не подурнел. Возможно, игра уступает по обилию деталей «В тылу врага» (точно, см. **Тылу врага, в**), однако ни одна RTS в мире не в состоянии с ТАКИМ достоинством поднять глаза и увидеть бескрайние просторы, квадраты непаханых полей, островки лесов, реки, холмы, деревушки — на много километров, до самого горизонта. Масштаб Total War, поколение next. В низинах собирается туман, сейчас «там» шесть утра, рассвет. Скоро солнце поднимется выше и высушит росу на траве. Последняя все такая же, в половину экрана, шелестит на ветру. «Трава у нас двух типов, — поясняет менеджер проекта Давыд Филиппов. — Горизонтальная и вертикальная. Но вы лучше на воду посмотрите — такой пока нет ни у кого». Наверное, и вправду нет. В речной волне отражаются перистые облака. «Облака пока из «Ил-2», но мы их собираемся улучшить».

Модели бронированной техники по-прежнему СЛИШКОМ хороши для стратегической игры — таким количеством деталей и текстурами не может похвастаться ни Flashpoint, ни Ghost Recon, ни тем более Call of Duty. Зачем художникам рисовать все вплоть до приборов наблюдения? «А пригодится», — лукаво отвечают разработчики.

Безответный Pz.IV Ausf.H подвергается показательной экзекуции — первым снарядом срывает один из экранов, защищающих от кумулятивных. От попадания второго детонирует боекомплект: грохот, пламя, башню сносит у всех присутствующих, включая танк. «Экипаж в танках моделируется collision box’ами, — поясняет г-н Болтович. — Бронебойный снаряд может и не пробить броню, но, обладая достаточной кинетической энергией, он способен создать вторичное поле осколков внутри корпуса и нанести повреждения членам экипажа. Если, например, снаряд пробьет броню Т-34 слева в носовой части, то механик-водитель пострадает куда сильнее, чем командир танка».

IMAX В МИНИАТЮРЕ Концепция игры осталась без изменений. Командование вверяет нам специальное подразделение уровня роты: несколько танков, пару пехотных отделений, артрасчетов, автомобилей и прочей техники. По результатам выполнения миссии верховная ставка наделяет нас условными «очками», на которые мы «приобретаем» новые боевые единицы. Каждый солдат накапливает боевой опыт и улучшает свои способности. Карта боевых действий всегда достаточно компактна: квадратный километр, поэтому задачи предстоит решать скорее тактического масштаба. Вокруг «игровой» зоны разработчики придумали «буферную», два на два километра. Для чего? «Чтобы игрок не чувствовал себя как в песочнице», — отвечает Александр Болтович.

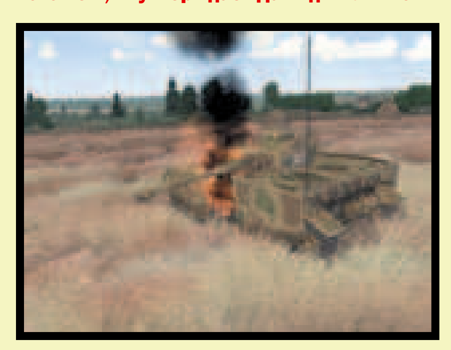
Выйти за пределы игровой зоны нам вряд ли разрешат, зато посмотреть, что творится по сторонам, — пожалуйста. На подмостках буферной зоны AI устроит настоящее представление с участием тяжелой артиллерии и танковых батальонов. А чтобы игрок не расслаблялся, «актеры» иногда будут проникать в «зритель-



Давыд Филиппов, менеджер проекта «Вторая мировая».



«Вторая мировая». «Такой воды пока ни у кого нет», — утверждает Давыд Филиппов.



«Вторая мировая». Посреди вертикальной (или все-таки горизонтальной?) травы стоит живое доказательство сложной системы повреждений.



«Вторая мировая». Орудие продолжает вести огонь, пока в живых остается хотя бы один человек. Для того чтобы добиться подобного реализма, художникам пришлось рассчитывать в четыре раза больше анимаций.



«Вторая мировая». Сложность моделей такова, что их прямо сейчас можно использовать в тактическом шутере. Интуиция подсказывает, что так оно и случится.



Dungeon Siege 2. Представленный здесь метатель ядра вот прям сейчас устроит тайге тунгуску.



Dungeon Siege 2. Засада — это когда на тушки трех героев претендуют около сотни обладателей волосатых манипуляторов.



Художники никогда не видели Dungeon Siege — и потому нарисовали нам спарринг один на один в духе Namco.

ный зал» в виде подкрепления или, что менее приятно, вражеских танков. Более того, предусмотрена еще одна зона — «дальняя» — «для красоты», чтобы не ограничивать поле зрения игрока губительными для чувств черными рамками.

ТАК ЧТО ИЗМЕНИЛОСЬ? Двухчасовая экскурсия оставила комиссию в недоумении — все это в том или ином виде мы наблюдали два года назад. О каких «серьезных изменениях» идет речь? «Мы улучшаем все игровые системы верхнего уровня, — повторяет Давыд Филиппов для особо непонятливых. — Например, полностью меняем интерфейс: он станет лаконичнее, доступнее, «дороже». Кроме того, за год мы переписали AI. Наш ведущий программист Игорь Скрипачев уверен, что RTS такого искусственного интеллекта еще не видели».

Разработчики усложнили модель поведения боевых единиц настолько, что назвать их теперь «юнитами» язык не поворачивается. Более точное определение — «боты из FPS». Юнит умеет стоять, бежать, стрелять и гибнуть. Обитатель «Второй мировой» способен вести себя более сложным образом. Солдаты внимательно реагируют на происходящее вокруг: они вместе порываются идти в атаку, могут испугаться яростного ответного огня, броситься в укрытие, двигаться перекатами, организованно отступать или просто бежать прочь со всех ног. В результате мы получаем на порядок более достоверную картину боя. Здесь никто не станет тыкать в танк ножичком или даже обстреливать его из винтовки — если, конечно, в люке не появится силуэт командира.

Каждый персонаж в игре характеризуется парой дюжин параметров. Среди базовых — ловкость, сила, интеллект и храбрость. К вашему сведению, в Т-34 для включения повышенной передачи надо было приложить к рычагу усилие в 40 кг. Таким образом, если вы посадите на место механика-водителя задохлика, он просто не сможет перейти на четвертую передачу, со всеми вытекающими. Некоторое время мы с Александром балуемся, меняя местами членов экипажа, — боевые характеристики танка преображаются самым фантастическим образом. От правильного выбора специалистов будет зависеть все: максимальная скорость, радиус поражения, зона видимости, вероятность поражения цели на прицельной дальности стрельбы, радиус обзора...

Игрок сам будет следить за карьерным ростом своих подопечных. Из этого лучше «качать» пулеметчика, тот — прирожденный снайпер. Ролевая система «Второй мировой» далеко не рудиментарна и еще ждет подробного описания — но не сейчас, позже.

ВЫХОД НА КОДУ Неопытный или просто не желающий глубоко вникать в игровую механику игрок никогда не увидит эти и многие другие меню с множеством закладок. Да, одна из рекомендаций Codemasters — по возможности скрыть тяжеловесную игровую механику от пугливых казуалов. Однако опасения за то, что западный издатель оказывает давление на разработчиков с целью изменить курс, кажется, лишены оснований.

Одна аркадная RTS у них уже есть (см. **Тылу врага, в**). «Вторая мировая» позиционируется как игра для поклонников серьезных стратегических игр, помешанных на исторической аутентичности. На Западе «Вторая мировая» называется не как-нибудь, а «Wartime Command: Battle for Europe 1939-1945». Чтобы убедиться в серьезности намерений именитого издателя, достаточно заглянуть на страничку www.codemasters.com/wartimecommand. Вопросы есть?

У меня только один. Когда? Когда можно будет увидеть «Вторую мировую» с обновленным интерфейсом и подключенным AI? В «1С» отвечают: «скоро». И в глазах снова появляется сталь...

Олег Хажинский

Вторсырье

Что: Ролевые игры с цифрой два на медной башне: Arx Fatalis 2, Divine Divinity 2, Dungeon Siege 2, Final Fantasy X-2, Freedom Force 2 (Freedom Force vs The Third Reich), Gothic 3 (умозрительная «двойка»)

Кто: Разработчик многообразен, издатель разношерстен

Когда: По всей длине 2004 г.



Каждый високосный год в РПГ-джунглях появляются сиквелы с порядковой цифрой «2». Каждые четыре года жанр оживает и утаскивает безропотные тушки поклонников в мир эскапизма. В 2000-м на свет вылупились хищные Diablo 2 и Baldur's Gate 2, идеальные убийцы времени. Вопрос. Кто придет за нами сегодня?

Из мажорантных single player-релизов три идут без порядкового номера, четыре действительно носят искомый индекс и еще два его заслуживают. Соотношение один к двум — это сильно. Пусть среди «двоечников» нет гарантированных исполинов духа, но удивить они все же способны.

ДИГГЕРЫ Задуматься о неисповедимости путей намедни заставила французская команда Arkane Studios (www.arkane-studios.com). Подпольно-ролевые галлы, авторы кое-где культового проекта Arx Fatalis, на днях нашумели на интернациональных частотах компании CNN. Скромные, сирые, амбивалентные французы вдруг оказались второй по счету командой (после Troika Games), прикупившей лицензию на использование Half-Life-движка. Разумеется, не первого — второго. Очевидно, вся лионская команда полжизни экономила на меди для завтраков, затем продала родных на галеры, толкнула арабам пару военных шекретикофф... и вуаля!

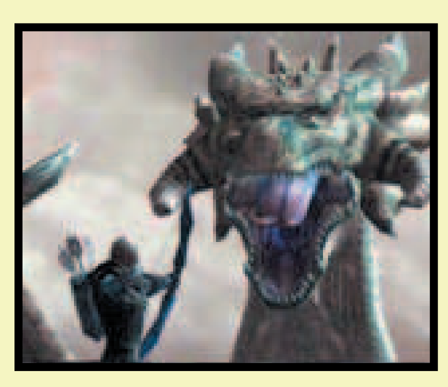
На тот случай, если вы запамятовали: Arkane Studios прославилась попыткой рессурекции легендарного проекта Origin (по счету «три» огорченно хлюпаем носами) Ultima Underworld. Некроманты из симпатичных французов оказались неважные, проект нашел свою аудиторию, хотя лишь ее пылкими ухаживаниями и ограничился. Теперь, когда на руках у Arkane появилось оружие массового поражения, ситуация имеет шансы кардинально измениться (с другой стороны, недавно был Deus Ex 2 на движке HL2. И что?). Название Arx Fatalis 2 пока не гарцует по строчкам пресс-релизов, но не надо быть Дельфийским оракулом, чтобы.

ПО-БОЖЕСКИ Обожаемые галльские соседи, бельгийцы, о которых любят рассказывать анекдот про подводную лодку, тоже не прозябают в безделье. Производитель весьма интересной РПГ-поделки Divine Divinity, Larian Studios (www.larian.com) уже отметилась на страницах .EXE с повестью о своем «полуторном» проекте Beyond Divinity. Со свойственной только им непосредственностью бельгийцы подчеркнули, что лишь заполняют вакуум между оригинальным тайтлом и его полноценным сиквелом Divine Divinity 2. О котором пока кот наплакал: педалируется только желание сценаристов вновь размять кое-как подвязанную историю о святоше, демоническом ребенке и сердце ангела. Что есть, по мнению редакции, форменное счастье.

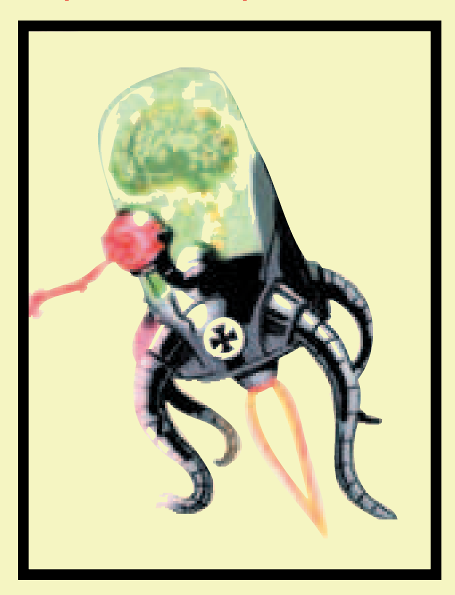
БЕСПРЕДЕЛ Пока более усидчивые и благоразумные корпят над собственными движками или занимаются крупнокалиберным шопингом, ясное солнце ролевого мира, свет Крис Тэйлор-Таврический (Chris Taylor), племенной вождь Gas Powered Games (www.gaspoweredgames.com), большим упитанным драконом почивает на отвоеванной у БГ из Microsoft (www.microsoft.com) горе пиастров. Раз в три месяца он просыпается и оглашает пещеры хриплым ревом: «Что, ГОТОВО?». При звуках этого голоса гномы из отдела инноваций бросают пиво, трик-трак и спутниковые порноканалы, начиная ритмично постукивать чем-нибудь железным по чему-нибудь железному. «Почти готово, батюшка...» — докладывает верховная карла и демонстрирует хозяину вдоль и поперек заштопанную, обляпанную кривыми заплатками, размалеванную акварелью коробку оригинальной Dungeon Siege. Кто-то дрожащей рукой обвел буквы названия красным фломастером и добавил от себя две большие палки, символизирующие римскую «два».

Тэйлор явно доволен и повелевает соорудить рекламный ролик. Чтобы про героев и монстров, с летучими мышами из-под земли, огромным орком, сценой погони тираннозавра из Jurassic Park, тунгусским метеоритом, разрисованной мордой а-ля Darth Maul, открывающей сценой из Gladiator, атомным реактором и все в драматических декорациях Уильяма Шекспира. На сем маэстро вновь забывается мерным сном; гномы же что-то небрежно малюют в 3DS, щипцами раскрывают морщинистую пасть движка Dungeon Siege, заставляя его проглотить еще банку гормональных пилюль, сокращают количество героев в партии с восьми до шести и табуном бегут обратно к трик-траку и бородатым гномским самкам по сто пятьдесят шестому каналу. Тэйлор спит и грезится ему улыбчивый Билли Гэ. И четвертый квартал сего года в графе «Дата релиза» Dungeon Siege 2 (www.dungeonsiege.com/ds2.shtml).

ТАЙНОЕ СТАНОВИТСЯ Я Тем временем Electronic Arts (www.ea.com) томится под тяжестью добровольно взваленного на себя груза ответственности. Ее офис осаждают любители нимфеток и откровенных SM-нарядов, засыпают письмами поклонники женского боя без правил, третируют звонками трансвеститы. Все они хотят лишь одного: персонально-компьютерный вариант Final Fa-



Dungeon Siege 2. Лучники — верный способ накормить голодного дракона.



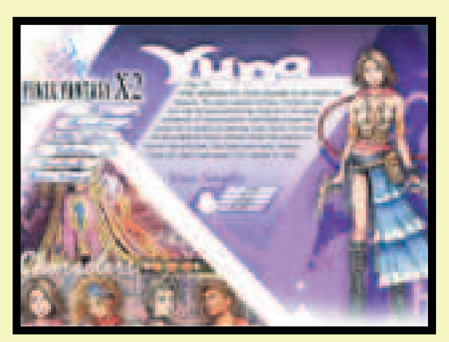
Freedom Force vs The Third Reich. Взлетает вверх ракета коричневого цвета...



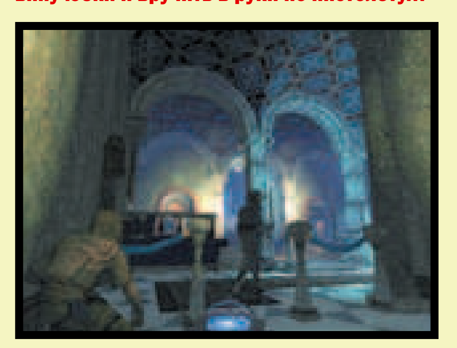
Freedom Force vs The Third Reich. Супергерой по имени Красный Октябрь — нечто среднее между тетей Глашей (дворником) и женщиной от Славы Зайцева.



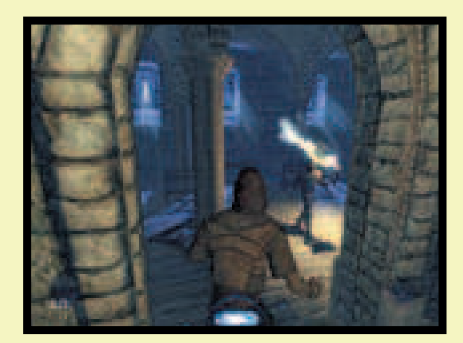
Final Fantasy X-2. Тема «ангелов Чарли» успешно прижилась в Японии.



Final Fantasy X-2. Если у Алсу отрезать половину юбки и вручить в руки по пистолету...



Thief: Deadly Shadows. Уровней сложности будет три, как в оригинальном Thief. Никогда не понимал, для чего там два первых уровня сложности.



Thief: Deadly Shadows. Мерзкий «синематографический» вид от третьего лица. Другое нововведение ION Storm — отображение конечностей Гаррета во время ползания по стене, вскрытия замков и заглядывания через край бездонной пропасти.

ntasy X-2 (www.square-enix-usa.com/games/FFX-2/index1.html), второй части так и не увидевшего ПК-свет суперхита Final Fantasy X (FF) от Square Enix (www.squaresoft.com). Последние фантазии Square стали навещать своих верных ПК-любителей весьма спорадически, не балуя. То вдруг осыплются на головы градом спелых приключений (части VII, VIII), то застрянут где-то на таможне между телевизором и дисплеем. И вот — снова осадки. Обязательно ознакомьтесь с рецензией на онлайновую Final Fantasy XI и... ждите «кроссплатформу» FFX-2. Потому что впервые Square отважилась на откровенный сиквел. До нумеро десять каждая часть FF была сагой обособленной, независимой от сестер-тезок. И дизайнеры ни за какие коврижки не соглашались продлевать жизнь той или иной сюжетной линии или герою. А на десятый раз — оскоромились.

Чем девелоперов зацепила именно девушка Yuna, summoner-героиня FFX, точно сказать не можем — таких персонажей в каждой Final Fantasy по товарному вагону, тюками. Тем не менее именно история ее жизни получает лакомый продленный день. Сначала карьера повелителя элементалей, затем жизнь поп-звезды и, наконец, участие в охоте за волшебными сферами — и все в жалкие девятнадцать лет! Это ли не пионер-герой в бикини?

Да, бикини. А еще трусики, топики, маечки, чулочки, подвязки, туфельки и прочие неотъемлемые части первосортной японской РПГ. Фетишисты-интернационалисты, будьте ближе! Чтобы вы больше не стеснялись примеривать на своих боевых барби разные наряды, хитроумные дизайнеры возьми и сделай платьица и пеньюары классовыми атрибутами героев. Короткие шорты и пара пистолетов превращают барышню в стрелка, бикини лепестком и бандана оборачивают вором, черная кожа и клепки заражают файтерским боевым духом, балахоны наделяют сверхъестественными силами. Три свежих розовых лепестка в возрасте от 17 до 19 лет путешествуют по миру на дирижабле, беспорядочно обмениваются тряпьем и стучат монстрам по головам.

Опять-таки впервые у Final Fantasy не шоссейно ровная сюжетная линия, но просторный вольер с определенной свободой выбора. С самого начала открыты все локации, и по мере выполнения квестов там и сям тяжелое колесо сюжета будет медленно раскручиваться, пока вы наконец-то не забегаете, аки известный грызун. И будете, кстати, счастливы.

МАЙН КАМПФ Эфемерный гормон счастья еще раз попытается выжать из своих левонарезанных поклонников и команда Irrational Games (www.irrationalgames.com). Freedom Force vs The Third Reich не имеет официального индекса, но цифра «2» незримо витает над безоблачным небом Берлина — в обнимку с El Diablo. Гитлеровская Германия и ее активные союзники Япония и Италия вскоре пожалеют об идее закладки Третьего Рейха. Команда Freedom Force в полном составе отправляется в горлопанящие сороковые, где плодотворно проводит выходные не только в компании нацистских молодчиков, но супергероев и супермутантов того времени. Более подробную информацию об игре любезно согласился пожертвовать представитель звездной Irrational Кен Левайн (Ken Levine) в интервью Game.EXE (читайте в следующих номерах), мы же переносимся в Германию 2004 года и уделяем несколько строк ненаглядному медиевальному детищу нашего любимого Тома Путцки (Tom Putzki) из Piranha Bytes (www.piranha-bytes.de).

Первого апреля ушедшего от нас 2003 года многие купились на изобретательную шутку о лицензировании движка DOOM 3 для Gothic 3. Вы можете смеяться, но еще в позапрошлом году мистер Путцки гордо представлял журналистам Game.EXE технологическую демо-версию нового графического мотора для своей следующей игры. То есть Gothic 3. Несмотря на конспиративное молчание девелоперов, скорое появление следующей итерации немецкого ролевого чуда неизбежно — современные технологии устаревают слишком быстро, чтобы держать их взаперти более двух лет. Правда ведь, Томек?

Александр Вершинин

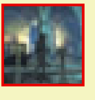
Город Бога

Что: Thief: Deadly Shadows, теневой шутер

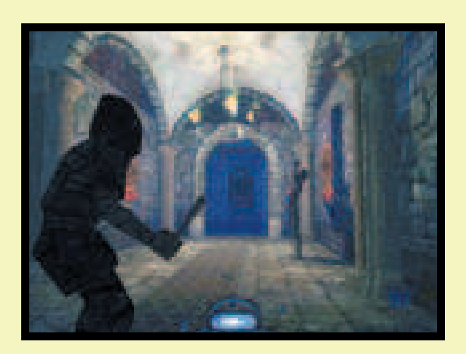
Где: www.thief3.com

Кто: Разработчик ION Storm (www.ionstorm.com), издатель Eidos Interactive (www.eidosinteractive.com)

Когда: Весна (март?) 2004 г.



По моему глубокому убеждению, окружающая Thief 3 (Deadly Shadows) глухая завеса — гениаль-



Ранее за Thief 3 прочно закрепился подзаголовок «All That Yours Soon Be Mine». Интересно, но длинновато для коробки. В конце января Thief 3 заклеймили как «Thief: Deadly Shadows» путем на редкость невнятного официального объявления.



ный маркетинговый ход. Игрокам в Т3 не пристало пастись на ухоженном сайте Eidos, они не получат морального удовлетворения, читая заботливо составленный пресс-релиз. Нет, будущие обитатели густых теней Сити предпочитают раскаленными клещами извлекать бесценные сведения из полуофициальных интервью (все они начинаются словами «ты уверен, что эта штука выключена?»), фрагментов с охраняемых выставок, снятых на утаенные в мобильных телефонах камеры, а также слухов, распространяемых ушедшими или еще не нанятыми толком сотрудниками ION Storm... Строить картину своей мечты на всем конфиденциальном, неподтвержденном, озвученном страшным шепотом. Поэтому и сайт Thief 3 пребывает в состоянии криогенной заморозки, и последний членораздельный пресс-релиз датируется 2000 годом — никаких уступок казуалам!

ИСТОРИЯ НЕЖНОЙ КОНТОРЫ Но вы, собственно, помните, о чем вообще речь? Thief: The Dark Project является лучшей компьютерной игрой из когда-либо созданных. Разработана в девяносто восьмом, в девяносто девятом вышел отличный сиквел, а уже ранней весной 2000-го Looking Glass Studios, безумно одаренная компания, сама вышла из бизнеса в результате серии фатальных совпадений. Невезения LGS хватило бы на десяток контор. Сначала дурацкий летный симулятор ухитрился съесть комбинированные прибыли от всех частей Thief и System Shock, затем Eidos не смогла приобрести LGS из-за общего кризиса индустрии, потом еще лопнул какой-то банк...

Но по капризу судьбы бывшее подразделение LGS, ION Storm Dallas, как раз летело по жизни с поднятыми парусами и капитаном Уорреном Спектором (Warren Spector) на мостике. Уже в августе 2000-го Eidos передала ION Storm лицензию на Thief с целью производства третьей части. Спектор, не долго думая, принял на работу добрую половину отставных сотрудников Looking Glass и свалил дело на плечи некоему Рэнди Смиту (Randy Smith), подносившему кофе с пончиками титанам, изваявшим Thief, Thief 2 и System Shock 2.

ИСТОРИЯ РЭНДИ Прошло три года. ION Storm Dallas стала ION Storm Austin, имя Уоррена Спектора после Deus Ex: Invisible War превратилось во внутреннее девелоперское оскорбление, релиз Thief 3 на полном серьезе намечен на март 2004 года (впрочем, не задерживайте дыхания — шансов на это не больше, чем на то, что игра будет называться Thief 3), а известно о нем немногим больше, чем в день основания...

Итак, что же все-таки просочилось наружу касательно планов темной лошадки Смита в году 2004-м? Большая новость номер один: Thief 3 построен на том же самом, что и Deus Ex 2, многажды модифицированном графическом механизме Unreal Warfare, что означает сокрытие себя, любимого, в тенях, перемещающихся в полном согласии с траекторией натурально плюющегося искрами факела в руке стражника, плюс то, что огромный силуэт Гаррета будет вывешен на стене ко вниманию всех желающих при несколько иных обстоятельствах. Большая новость номер два: перед нами кроссплатформа на PC и Xbox, и интерфейс раздет до одной-двух контекстно зависимых кнопок... И то и другое совсем не инновация. Beyond Good & Evil дозволяла своим героям таиться не только в динамическом мраке, но и в разноцветном тумане, и местоположение вашей тени там охотно выдавали первому встречному проходимцу, а управление со всплывающими пиктограммами на все случаи жизни — общее, кажется, место в современных РПГ от первого лица. Чудом являлось как раз то разнообразие операций, какое прежние разработчики ухитрялись извлечь из статичных теней Dark Engine, а дикое количество клавиатурных функций служило аналогом заботливо уложенного арсенала настоящего домушника.

Смотрим дальше. Т3 целиком угнездился в лабиринте Сити, фрагментарно знакомого псевдосредневекового мегаполиса. Гаррет — самый любимый нами одноглазый герой после Снейка Плискина — свободно режет карманы на улицах, пока не обретает задание Хаммеритов, Язычников или Киперов (по другой версии, Сикеров), после чего в ход идет весь джентльменский набор: задание, задания внутри задания, предательство со стороны работодателей, месть работодателям, поиск новых работодателей, которые, несомненно, окажутся куда хуже старых...

Население (простые горожане, купцы и зомби) ведет разговоры, из коих усердное ухо сумеет извлечь горячие наводки не

хуже, чем из сообщений на пейджере, устраивает безобразные драки и целиком занимает внимание подоспевших стражников. Мимика и трехмерное моделирование далеко ушли вперед: всматривающийся во мрак частный охранник артистично шевелит бровями. Если полис заживет на уровне Вайс-Сити, то Rockstar придется срочно делать средневековую версию GTA с запряженными мулами повозками вместо авто и привязанными между мулами бардами в качестве радиоприемников.

ИСТОРИЯ ПЕРА По утверждению Рэнди Смита, команда довольно быстро решила все вопросы с сюжетной и графической частью, что оставило уйму времени на работу с AI стражников и возню с тонкой акустикой распространения подозрительных звуков (Thief и акустика – одно неразрывное целое). Уровни гораздо просторнее и детальнее (всегда мечтал спрятаться за гигантской каменной горгульей или погибнуть из-за того, что проникший сквозь витражное окно лунный луч отразился в моем глазу), зато и патрулируются они плотнее, и соотношение света и тени не так просто рассчитать, и ищут Гаррета куда настойчивее, не сразу удовлетворяясь патетическим «это, должно быть, крыса». Отдельные товарищи вообще наделены экстрасенсорными характеристиками слепых шаолиньских монахов... Оптимистические высказывания г-на Смита несколько оттеняют слух о том, что базовый искусственный интеллект Thief 3 вчистую слизан с AI Deus Ex 2. Упс.

Большая новость номер три: появился позорный вид от третьего лица. Большая новость номер четыре: Гаррет сможет карабкаться по стенам!!! Причем не в специально отведенных местах! В очень подробно, по кирпичику, отображенных замках вы сумеете взобраться под потолок практически где угодно. Из экипировки: лук с четырьмя видами стрел, ослепляющие и оглушающие гранаты, верная дубинка и, на смену полуторному мечу, – Настоящая Воровская Финка. Попробуйте-ка теперь пофехтовать с честным рыцарем...

Ну и, конечно же, не забудем про показанную полуграмотными медвежатными паханами в изолированных камерах последней E3 технику вскрытия замков при помощи двух аналоговых рукояток и форсфидбека.

Фраг Сибирский

Дежавю

Что: Геймплей, игры по лицензиям, сиквелы, приквелы и прочие блокба$теры

Когда: Уже, далее со всеми остановками



Я так и знал: Арагорн не умеет драться и прыгать. Как, впрочем, и Гэндальф, позорно не попадающий своей палкой и ножиком по врагу. У меня это получается намного чаще и точнее.

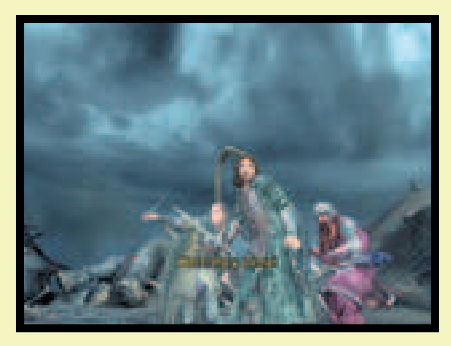
Поиграв в очередную игролицензию (Return of the King), я пошел в кино на то же самое... И увидел – что? Ровно то же, только во сто крат хуже! Эти, с позволения сказать, актеры пытаются повторить мой триумфальный путь, только вместо честного воинского мастерства (какового у меня лично хоть отбавляй) побеждают за счет банального везения. Им же враги подыгрывают! Соберутся в кучку – и топчутся, ждут, пока «наш» одного-двоих покромсает. Да и видно же – старичок крутится медленно, как и положено его возрасту и сединам, тщедушный Легалайз (см. **Трип**), тьфу, Леголас, вообще мышц не имеет, в отличие от заменяющего его каскадера... Дурят, дурят наш доверчивый народ, и, вы знаете, после такого даже как-то неприятно чувствовать себя тем народом. Я понимаю, если бы в этого Толкиена согласился заглянуть Арни, хоть на минутку – мы бы тогда с нескрываемым удовольствием в какой уж раз впились бы в интеллектуальное выражение его лица... А тут что? – сплошной массакр. У меня на компьютере такого добра столько, что...

Домой из кино вернулся, за машинку сел – ба, и правда, все так и есть. Только я, понятно, круче, враги ложатся, как дети малые, хотя сопротивляются всерьез, как могут. Никаких китайских постановщиков трюков за углом не видно, я проверял. Киношная графика, конечно, подетальнее, видно, что не в реальном времени считали, зато в большой плюс идут укороченные диалоги: вместо десяти минут раздумий «бить врага или не бить» хватает пары минут делового брифинга: «враг – значит, будем бить».

Опять же, назад чуток мыслью растекся, Лару Крофт вспомнил. Где оригинал, радуя полигонами молочных желез, зани-



Return of the King. Да, в кино это тоже показывали. А потом там стало скучно, какие-то странные мужики долго рубились на мечах. В отличие от — ЗДЕСЬ сейчас станет очень весело.



Return of the King. Еще кино или уже игра? Осознание, что дело вовсе не в этом, приходит слишком поздно... «Here they come» — и организму больше ничего не нужно.



Return of the King. Нет, не кино: киношная графика, конечно, подетальнее...





«Периметр». Специальные юниты Исходников — Нагреватели Скама, или просто Грелки, поджаривают базу противника.



«Периметр». Защитный купол спасает Исходников от воздушной атаки Возвратников.



«Периметр». Разные геопроцессы, трещины и вулканы способны нанести немалые разрушения.



«Периметр». Так задается область для терраформинга. Умные машины сами определяют где, надо насыпать, а где срыть.

мался акробатикой в реальном времени, заставляя задуматься о собственной гиподинамии, там бледная копия по кличке Анжелина Джоли мучительно снималась «внарезку», кусочками по две-три секунды, ибо ее физподготовки просто не хватало, чтобы даже с тросиками сделать нужные движения целиком.

Мораль хотите? Впредь я буду смотреть кино до игры, если только смогу. Ну, понятно, если DOOM или Unreal экранизируют — схожу, но любые многомиллионные блокба$теры типа «Матрицы» — только в правильном порядке. Отсмотрел, как «они» это делают, — и пошел делать лучше. Чего и вам желаю.

Господин ПэЖэ

Да и девелоперы о том же радеют. Стив Грей (Steve Gray), директор по разработке Return of the King, говорит: «Игрокам не стоит волноваться, что игра раскроет им детали сюжета. У нас, конечно, есть очень вкусные кусочки из предстоящего кино, но мы тесно общались с New Line Cinema и лично с Питером Джексоном (Peter Jackson), чтобы ни в коем разе не испортить впечатление от фильма. Я думаю, у нас получилось взять лучшее от двух миров. Достаточно кусков фильма, чтобы получить отличный трейлер, но недостаточно, чтобы нас обвинили в разглашении важных частей сюжета.» Но это он, конечно, по долгу службы – на самом деле у них ничего не вышло.

Задержка дыхания

Что: «Периметр», стратегия в реальном времени

Где: http://games.1c.ru/perimeter

Кто: Разработчик «К-Д ЛАБ» (www.kdlab.com), издатель «1С» (http://games.1c.ru)

Когда: Апрель 2004 г.

«Периметр» выходит. Немного надсадный, но все еще долгожданный K-D-выдох планировался в прошлом году, но после обретения манны небесной (западного издателя) в лице тов. Codemasters решил повременить — нужно было, так сказать, выровнять давление в шлюзовой камере. Ведь что русскому хорошо, то немцу смерть. В играющей России K-D LAB — национальное достояние, а «Периметр» выращенная «Вангерами» секта игроков готова рассматривать только в качестве новой религии. На Западе игра осторожно позиционируется как «революционная RTS с правой резьбой». Понятное дело, работать в таких условиях совершенно невозможно.

Дипломатические службы обеих сторон пытаются нащупать точки соприкосновения: юниты решено сделать чуть более... ммм... ожидаемой формы и немного увеличить в размерах, обучающие миссии дополнить и углубить, цветовую палитру элементов интерфейса слегка адаптировать. Г-н Кузьмин (Кранк), если вы не в курсе, видит некоторые цвета по-своему. Впрочем, не только цвета.

В отличие от старорежимных «Вангеров», которые скупо, по крупицам, распространяли информацию об устройстве собственного мира, заставляя будущих игроков самостоятельно, на собственной шкуре проверять все его законы, «Периметр» устроен линейно и почти сразу раскрывает карты. Посетите www.exodist.net — и вы получите более чем подробную информацию о Спанже, Начале Исхода, Молельщиках, Цепи Миров, Скверне, Стирании Личности, Организме, Фреймах и Великом Коридорном Кризисе. Придуманная господами из «К-Д Лаборатории» история щекочет, но одним куском в голову помещаться пока отказывается. К тексту нужны картинки. А еще страшно за то, сможет ли «Периметр» как игра — цветная песочница, трехмерные юниты, миссии — адекватно соответствовать тому, что сочинено.

Для того чтобы ответить на этот вопрос, недостаточно провести час на рабочем месте Сергея Герасева (продюсер проекта со стороны «1С»), ровняя зерослой, пробуя в деле похожий на разноцветный мыльный пузырь энергетический щит, балуясь с нанотрансформацей и иными подземными акулами.

«Периметр» кажется чем-то большим, чем просто набор игровых элементов, и обычная экскурсия («слева от себя вы можете видеть!») здесь не поможет. Вот Лицо из песка открывает рот в беззвучном крике. Вот Черви оставляют за собой извилистые шрамы. Да, этот подвешенный в море Хаоса спанж состоит из одного миллиона полигонов средней площадью 4 пикселя, и мы можем полностью перепахать его облик всего за полчаса. Да, «Периметр» — это позиционная игра с почти неограничен-

ным количеством стратегических комбинаций, и при желании в ней можно найти влияние го, а также три миллиона других влияний. Да, за многопользовательские баталии в «Периметре» отвечает сам GameSpy. Некоторые сражения ближе к финалу игры могут длиться несколько часов, и только опытный игрок сможет с высокой степенью вероятности угадать победителя. Если у вас карта от ATI, картинка будет выглядеть богаче.

Эти факты, вне всякого сомнения, представляют значительный интерес. Но игра не держится за них, она утекает, как высокополигональный спанж, сквозь пальцы. «Периметр» — это для одного. Хочется взять игру домой, закрыть двери, выключить телефон и учиться ее языку — без переводчика, без суеты. Хочется верить, что когда-нибудь нам представится такая возможность.

Олег Хажинский

Игра в нагрузку

Что: Конфузы, co-marketing и S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl

Когда: 2004 г.



В ящике моего стола лежат как минимум пять лицензионных копий Messiah. Не потому, что я испытываю к этой игре какие-то особенные чувства. Просто каждая видеокарта фирмы ASUS, которой я пользовался за последние несколько лет, поставлялась в комплекте с игрой Shiny. Помните, в одном из прошлогодних номеров Game.EXE сотрудники GRIN рассказывали на страницах «Полигона» о том, сколько пользы может получить разработчик, подружившись с правильным производителем железа? Речь именно об этом. В 2004 году нам предстоит встретить по меньшей мере три видных блокбастера, плотно завязанных с раскруткой новейших видеокарт (которые нам в любом случае придется купить). Все три будут шутерами от первого лица — именно на этом жанре много лет подряд обкатываются все самые свежие графические технологии.

Первая игра по дате предполагаемого релиза — Half-Life 2. Вы, конечно, слышали, какой конфуз случился с ATI минувшей осенью, когда вместо обещанных полных версий Half-Life 2 в коробки с Radeon 9800XT пришлось вкладывать купоны на бесплатное получение шедевра Valve, когда его наконец доделают. По заявлениям официальных источников, этот случай никак не повлиял на крепкую дружбу Half-Life 2 и ATI, но лицо Гордона Фримена с сайта www.ati.com куда-то исчезло. Не факт, что оно не появится там снова, когда канадскому производителю понадобится красочный selling point для карт на базе R420.

Игра вторая — DOOM 3. Кармак был замечен в товариществе и с ATI, и с nvidia, но сейчас отношения ни с той, ни с другой не афишируются. Зато плотно с nvidia дружат разработчики третьего проекта.

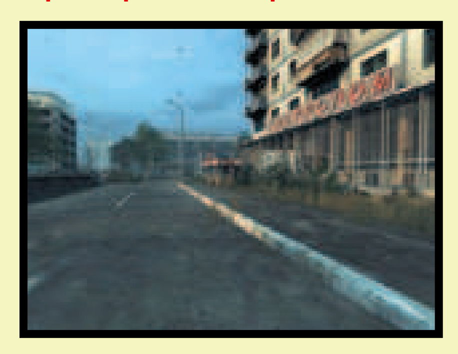
Конечно же, это главная надежда отечественного (здесь нужно вставить дежурную ремарку «почти») шутеростроения — S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl (не удивляйтесь новому названию — игра была переименована в самом начале февраля. Легко догадаться, по чисто маркетинговым причинам). Антон Большаков, заместитель генерального директора GSC Game World, утверждает, что сотрудничеством с гигантом видеокарточной промышленности доволен. «nvidia не требует от нас вносить какие-либо изменения в игру, чтобы подчеркнуть те или иные преимущества собственных видеокарт. Инженеры nvidia помогают нам осваивать новейшие графические технологии, без их подсказок у нас уходило бы очень много времени на напрасные эксперименты», — рассказывает г-н Большаков. Затем заверяет: «Здесь нет никаких скандальных подробностей. Любовь с nvidia у нас исключительно платоническая, мы не получаем от них чемоданы денег. Они помогают нам по технической части (сейчас общими силами мы заканчиваем поддержку DirectX 9), а также используют игру для совместных рекламных акций на ТВ, радио и в прессе. Мы в свою очередь получаем доступ к важным OEM-сделкам, которые позволят получать $0,5-1 с каждой копии «Сталкера», вложенной в коробку с видеокартой. После спада основной волны продаж и снижения цены на видеокарты из этих смешных денег может накапать очень интересная сумма. Как видите, сотрудничество выгодно обеим сторонам». Также г-н Большаков сообщил, что карты nvidia на NV40 могут поставляться не с OEM, а с полноценной версией «Сталкера» — этот вариант осторожно, но обсуждается. И добавил: «DX8-рендер и инструментарий полностью закончены. Мы уже почти пол-



«Периметр». Порталы связывают один мир с другим. Цель каждого Фрейма — продвигаться по Цепи миров в нужную ему сторону.



«Периметр». Спецюниты Возвратников способны создавать Скверну в заданной точке мира и направлять ее на противника.



S.T.A.L.K.E.R. Картина из подсознания жителя постсоветского пространства: разбитый бордюр, истертая вывеска «Магазин», потрепанные кружевные занавески на балконе и неизменная кадка для цветов. Иногда думаешь: а нужен ли вообще «Сталкеру» геймплей?



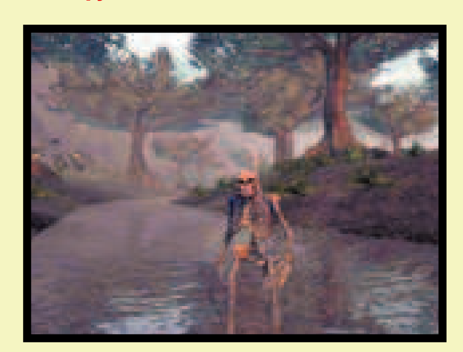
S.T.A.L.K.E.R. А вот модели из «Венома» не по-хорошему удивляют.



S.T.A.L.K.E.R. «Поколение чипов NV40-48 проектировалось с учетом технологий DX9-рендера нашего «Сталкера».



EverQuest II. Тщательно изучив изображение, мы готовы подтвердить наличие женщин в русских селеньях.



EverQuest II. В самых диких и болотистых местах вместо цапель по колено в воде стоят вот такие бескрылые птички.



Middle-Earth Online. Осознать до конца, рисованная ли перед нами картинка или коллаж, мы пока не шмогли.

года тратим все усилия только на геймплей, уверенно приближаясь к «бете». Параллельно работаем и над DX9-рендером, который впервые покажем на E3».
Полгода на геймплей. Понимаете? В связи с этим надежда: пусть «Сталкер» не выйдет в 2004-м. Пусть новые технологии будут освоены без спешки, а геймплей получит достаточно внимания своих создателей. Пусть результат долгой работы уходит «на золото» в 2005-м, а если нужно — в 2006-м. Так будет лучше для всех. И, наверное, даже для nvidia.

Михаил Бескакотов

> *Антон Большаков, GSC Game World: «Должно совпасть видение технологий разработчиков чипов и программистов движков. Например, архитектура поколения видеокарт NV30-38 проектировалась с учетом технологий DOOM 3. Поколение NV40-48 проектировалось с учетом технологий DX9-рендера нашего «Сталкера».*

Коматозники

Что: MMORPG нового поколения: World of WarCraft, Ultima X Odyssey, EverQuest II, Middle-Earth Online
Кто: Самые блестящие девелоперские команды мира
Когда: 2004 г. от Р.Х.

Слезно попрощаться со всеми близкими, а также многоногими любимцами и прочими объектами сердечных привязанностей советуется уже сейчас. Многие из упомянутых ниже молний могут ударить в ваш черепной громоотвод внезапно и безапелляционно — времени на трогательные славянские гудбаи не будет. Год 2004 от эр-ха обещает стать слишком урожайным на первоклассные MMORPG. Именно «слишком»: как вот вы, добрейший, собираетесь одновременно воспитывать пять или шесть виртуальных героев, не забывая выплачивать ежемесячные алименты их родителям?

НА СНОСЯХ Аппетиты производителей тем временем растут. Если раньше ни одна MMORPG не позволяла себе просить больше 9,95 иностранной бумажки в месяц, то сейчас цена в 15,00 кажется жителям голубой планеты вполне оправданной. Да и возможно ли отказаться от гейм-фаталь по имени World of WarCraft (WOW, www.blizzard.com/wow)?
Новостные следопыты .EXE до сих пор стараются понять, относится ли WOW к глобалистскому фастфуду, или же является масскультурной дизайнерской безделушкой от Филиппа Старка. Так или иначе, но дорогущая графическая оболочка проекта гарантирует ему широчайшую, пусть и не самую преданную аудиторию.
Blizzard поставила много бюджетных средств и собственные таланты на поля «сюжет» и «квесты». По сути World of WarCraft можно назвать традиционной РПГ с MMO-элементами. Какая онлайновая игра до WOW буквально принуждала своих подписчиков к регулярному и почти бесконечному выполнению заскриптованных миссий? Asheron's Call 2 пыталась эффективно использовать квесты, но при том меру знала. Совсем не то в World of WarCraft. Снующий с тапками в зубах орк или гном из WOW зарабатывают больше опыта и шмоток, нежели кровный брат, честный дуболом, в это же самое время по старинке втыкающий в NPC-черепа тяжелые металлические предметы. Уже сейчас сценаристы Blizzard (www.blizzard.com) подготовили около 1500 заданий: их число будет расти и дальше, даже после помпезного запуска проекта в массы.
С квестами World of WarCraft будет твориться настоящая чертовщина, такая у них карма. Листки с брифингами или заказами будут клеиться к вашему ботинку, выпадать из разверстого монстрожелудка, задания окажутся выбиты зубилом на бортах падающих метеоритов, зашифрованы в пьяных песнях и оставлены в пиратских сундуках. Квесты будут «мигать», то есть появляться и исчезать, причем с различной частотой. Некоторые окажутся доступны только по четным дням, другие лишь в пятницу тринадцатого, третьи в каждый пятый день рождения вашей любимой таксы. За квестами будут охотиться, как за артефактами: собственно, они и станут залогом получения мощных и модных обносков. На выполнение некоторых миссий уйдут жалкие полчаса, другие протянутся на недели, неприметно заталкивая героев в невообразимые дыры обширного мира WOW.
Клятвы дизайнеров Blizzard уравнять в правах хардкорных MMO-фриков и казуалов, молящихся на WOW по воскресеньям после обеда, когда супруга сопит в гамаке, звучат как минимум кощунственно. Но во славу честного имени команды девелопе-



Middle-Earth Online. В одной серой темной пещере серо-темный человек напал на серо-темного скелета с ТОЛСТЫМ МОРКОВНЫМ МЕЧОМ в рукаве!..



Ultima X Odyssey. На месте скелета любой почетный академик редколлегии тоже изрядно испугался бы, встретив на улице вот такой странный ворох полигонов.



Ultima X Odyssey. Стадо стоматологов осторожно приблизилось к приемным покоям...



Ultima X Odyssey. Таким тяжелым огрызком железа нетрудно расквасить и собственный нос.

рам лучше постараться и осуществить задуманное, ибо на закорках у Blizzard с милой улыбкой и огромной блестящей кочергой в зудящих лапах расположилась Electronic Arts (www.ea.com).

ЧИИИИИЗ! У кочерги есть имя, и вы его знаете: Ultima X Odyssey (UXO, www.uxo.ea.com). Самые опытные MMORPG-созидатели вновь на тропе конкурентной борьбы и, кажется, готовы воплотить все свои знания в самую улыбчивую, добросердечную и всесторонне приятную онлайновую РПГ по эту сторону Млечного Пути.

В качестве профилактики покупательских кариесов на публику спустили сладкозвучного главного дизайнера UXO — звоните ему в любой час ночи и он с мудрым огоньком в глазах немедленно расскажет вам о преимуществах детища EA, не забыв при этом предложить удаленному вам чашечку чая.

Но любопытной информации действительно много.

Если WOW полностью отдалась на растерзание сценаристам, UXO записалась на курсы старого плутократа Д. Карнеги и заодно проштудировала Библию, откуда извлекла главное: не согреши. С тех пор заповедь стала боевым дизайнерским девизом, авторы с готовностью нарушают все мыслимые MMORPG-заветы во благо юзер-дружелюбия. Неземная ласка сквозит во всем: например, в UXO довольно сложно умереть. Отхватив несовместимую с жизнью оплеуху, последователь Аватара жеманно теряет сознание там, где пользователь любой другой игры давно бежал бы из города за любимым трупиком себя. Но нет: бессознательные подписчики UXO еще некоторое время лежат и ждут, пока их кто-нибудь вернет к жизни, или «стабилизирует» (stabilize). Причем поднимать из мертвых способен любой встречный, маг или воин, без разницы! И даже если вам пришлось покинуть бренную тушку на поле брани, ни о каких потерях опыта, уровня, предметов или денег, свят-свят, речи быть не может. «Клиент всегда прав!» Его не убий, не обкради — в общем, не отпугни. Как и в Asherons Call 2 от Microsoft, UXO использует схему «временного недомогания»: у вас отщипывают от максимальной жизненной энергии, но уже через пару минут все возвращают с извинениями.

Так вот. Маг и воин действительно равны. Мана-пул перестает быть прерогативой волшебников и становится источником вдохновения как для спеллов, так и специальных воинских ударов. Группы могут объединять персонажей абсолютно любых уровней, без всяких ограничений, притом каждый участник концессии получит премиальные по заслугам, без обид. «Мы лучше позволим младшим по уровню чуть быстрее развиваться, нежели встанем между желающими объединить силы игроками!» Стало быть, либеральничаем...

Под лозунгом «Все для клиента!» отменяется PvP, вместо него запускается дуэльный алгоритм, где все ставки без обмана, партнеры находят друг друга в чат-канале, телепортируются на арену за тридевять земель, мутузят буйны головы и вскоре возвращаются в исходные позиции, причем в том же физическом здравии и не будучи обобранными победителем. Друзья также с легкостью телепортируют своих партнеров к черту на кулички — ради совместного приключения — без всяких заклинаний или специальной платы. Потакание!

Что касается системы квестов, то UXO умудряется нырнуть в пресловутый single player еще глубже WOW. Для получившей квест партии или даже одного героя ГЕНЕРИРУЕТСЯ ЦЕЛЫЙ МИР. Это «приватная зона», точная копия игрового мира, но без лишних игроков и со всеми характерными признаками хорошей РПГ: триггерами, скриптовыми сценками и событиями, а также неизменным финальным боссом. Причем удаление от FedEx-формулы максимально: непосредственно по ходу миссии приключенцам придется принимать решения в классическом Ultima-духе. То есть не «плохо» или «хорошо», а «правосудие» или «милосердие». Этический выбор в MMORPG-квесте — это и новаторство, и эстетство. Впору аплодировать.

В пику оригинальной расе троллей (маленькие, остроносые, с дротиками) из WOW UXO рекламирует собственных чумовых хомяков Phoda — кажется, первых четвероногих MMORPG-героев.

СМЕРТЬ СМЕРТНЫМ! На подмостках внезапно появляется ужасный EverQuest II (http://everquest2.station.sony.com) и съедает всех. Дизайнеры самой кровососущей из всех когда-либо существовавших MMORPG приготовили сиквелу несколько расовых сюрпризов. Улыбается ли вам играть жабой? Сильной, доброй, отзывчивой квакушей с самурайским кодексом чести? Для профформы найдется и раса

злых прямоходящих крысаков, имеющих честь носить монокли, очки от Gucci и даже повязки на глаз, — удар по WOW, UXO и прочим находчивым выскочкам.

Blizzard и Electronic Arts могут развлекаться с мультяшными мирами, но Sony (http://station.sony.com) твердо держит путь в диаметрально противоположном направлении. Жизнеподобность графики и степень визуализации в EverQuest II (EQ2) поражают неверующих: представляете, герои будут стареть — покрываться морщинами, прыщами, бородавками и возрастным пигментом по мере пребывания в виртуальном мире! Осталось ввести индивидуальные боевые шрамы, и мы ринемся в сторону лотков с EQ2, беспорядочно размахивая более ненужными душами.

Sony давит качеством и количеством: в продолжении «Evercrack» 16 рас и 48 классов под пятью архетипами. До свиданья, мама... Выбор профессии (архетипа) осуществляется сразу, зато специализация вызревает постепенно. Схожий, но не слишком совершенный алгоритм использует ныне Star Wars: Galaxies для кастомизации классов.

Фокусы с интерактивностью продолжаются. Sony умудрилась обыграть и суточный цикл со сменой дня и ночи, и времена года, и характерные особенности ландшафта. В зависимости от всех этих переменных многие магические заклинания будут варьироваться по мощности! Сила пользователей природной магии (друидов) будет привязана к экстерьерным условиям больше всего.

КАСТРЮЛЬНЫЙ ЗВОН Совсем иначе тяга к реализму обходится с недавно обретшей независимость Turbine Entertainment (www.turbinegames.com). Команда выбралась из Microsoft-тени и тут же... угодила в лапы Vivendi Universal (VUG, www.vugames.com). По чистой случайности в тех же когтях оказалась книжная лицензия на великую кастрюльную хартию Lord of the Rings. Как вам уже известно, VUG сделала на пальцах дважды два и заказала Asheron's Call в толкинутых декорациях. Middle-Earth Online (www.middle-earthonline.com) — к вашим услугам.

Как водится, лицензия обратилась для девелоперов пудовыми кандалами. И хуже всего почти полная магическая импотенция героев: светить палкой в темноте местные волшебники могут, ломать мосты могут, а сплюнуть хотя бы завалящий fireball — ни в какую. На молниях, вихрях и водяных клизмах тоже красуется увесистый амбарный замок. Там же — труп телепортации.

Несчастным жителям виртуального Средиземья придется пересекать защищенные копирайтом холмы и леса бегом и вприпрыжку. Позже на конях, заменяющих телепортацию и связывающих конюшни соседних городов. Случись герою лечь костьми под дубиной тролля, его «обнаружит группа усталых путников, взвалит на ослика и привезет в ближайшее селение, где несчастного будет долго выхаживать одинокая вдова...» Ах, да: вето на волшбу эффективно аннигилирует класс двуногих аптечек, клириков. То есть все совсем не как у людей, а как у почившего Толкиена.

Жизни у кастрюльных персонажей с гулькин нос, зато огромная выносливость — на манер дефлекторных экранов космического корабля. Монстрам приходится пробивать именно эту взятую с неба пакость, если они хотят добраться до хоббитского мясца и отправить страдальца в нокаут. Мерзкие хоббитцы!..

В числе очевидных ноу-хау выстраиваемого на базе Asheron's Call 2 кастрюльного рая — углубление процесса генерации персонажа. Помимо выбора одной из четырех рас (люди, эльфы, гномы, мерзкие х.) и начального воинского класса, авторы запасаются цивильной профессией рекрута (в качестве примера приводится садовник) и его «призванием» (в нашем случае — кузнец). И если кузнечное дело сразу облагораживает героя мускулами и тягой к молотку, то чем способен порадовать кастрюльника потомственный рыцарь грабель и повелитель садовых тяпок?

В проекте столько же явных противоречий, сколько недоговорок и скользкостей на устах спикеров Turbine. Успеют ли до 2005-го? Молитесь галадриэлям.

Александр Вершинин

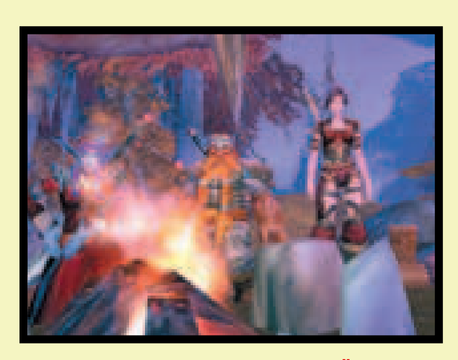
Кроссплатформенность

Что: Базовая тенденция игростроения и сумбурные мысли о ней

Когда: 2004 г. и далее



Термин «порт» устаревает с каждым новым анонсом. В 2004 году им будут обозначаться очень немногие игры. И потом, можно ли вообще назвать игру портированной, если ее разработка ведется параллельно для



World of WarCraft. Для получившей квест партии или даже одного героя ГЕНЕРИРУЕТСЯ ЦЕЛЫЙ МИР.



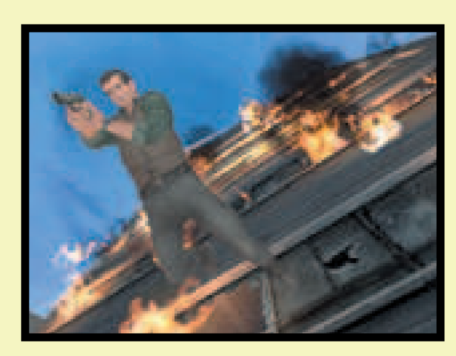
World of WarCraft. По сути игру можно назвать традиционной РПГ с ММО-элементами.



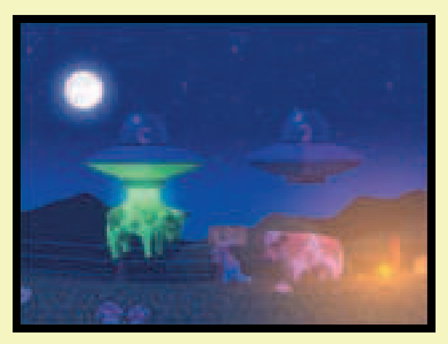
DRIV3R, главный кроссплатформенный проект весеннее-летнего сезона-2004. Стал бы Ридли Скотт снимать рекламный ролик этой игры, будь она ПК-эксклюзивна?



Far Cry. Превью на эту видную кроссплатформенную игру вы найдете в соответствующем разделе нынешнего выпуска журнала.


James Bond: Everything or Nothing. А вот эту «кроссплатформу» вы на PC пока не найдете.


Redneck vs. Space Invaders, Марс атакует, или Все, что вы хотели знать о пластилине. Игра Cletus Clay от Squashy Software.


Cletus Clay. Буренки, влекомые к звездам магическим светом летающих тарелок. Вечная тема!


AirStrike 3D II. Нижегородская Divogames вот-вот выпустит продолжение своей всемирно известной игры. Напомним вам, что первая часть этой аркады была «раннерапом» в нашей недавней викторине Shareware 2004.

нескольких платформ? А она зачастую ведется именно так, просто даты релиза игры для консолей и для ПК разносятся издателем во времени согласно принципу «никогда не держать все яйца в одной корзине».

В наступившем году на переднем рубеже будут игры, делающие ставку на кросс-платформенность уже в самые первые дни нахождения в девелоперской утробе. DRIV3R, Hitman: Contracts и черт знает что еще. Знамя несет наша любимая Ubi Soft с Far Cry (PC, Xbox) и еще несколькими неанонсированными суперпроектами, о которых, мы уверены, будет объявлено на ближайшей E3.

Здесь есть один интересный момент — противостояние «держателей» консолей с игроиздательствами. Первые тянут одеяло на себя и хотят как можно больше эксклюзивных проектов, ради которых покупатель встанет под знамена именно этого «держателя» и придет в магазин за соответствующими железками. Вторые стонут под бременем лицензионных соглашений и стремятся публиковать свои игры под раскрученной маркой ВЕЗДЕ — вплоть до мобильных телефонов. И только бесхозная и расплывчатая ПК-аудитория смотрит на войну гигантов виноватыми глазами и ждет, как бы чего перепало...

Им (нам) есть на что надеяться. Главное сражение этой войны начнется с выходом PlayStation 3 и нового Xbox. Будет это нескоро (буквально на днях Sony называла приблизительную дату — 2006 год). А сейчас, в 2004-м, когда имидж каждой платформы давно сформирован и целевые группы воздействия поделены, — затишье. Самое подходящее время, чтобы озадачиться извечными вопросами и подумать: как кросс-платформенность и желание издателя озеленить своим проектом как можно большее число платформ отражаются непосредственно на играх? Не пахнет ли здесь диктатурой всепоглощающего брэнда, global ID и прочими вещами, плохо соотносящимися с творчеством? Не напишут ли о нашей скромной индустрии книгу «No Logo» в самом ближайшем будущем?

Вряд ли. Да, разработчики отказываются от Mature-контента и излишних сложностей, чтобы выпустить свой проект не только на PC и PS2, но и на «детской» платформе Nintendo GameCube. Но попробуйте поставить вопрос вот каким ребром: если бы первый Splinter Cell был маргинальной или слишком заумной для GameCube или Xbox игрой, хватило бы Ubisoft денег и мотивации, чтобы работать над Pandora Tomorrow, которую мы все так воодушевленно ждем?

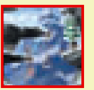
Поэтому панику призываем прекратить! Самое правильное желание-2004: не думать о ПК-релизах как об объедках с барского стола. Современный мир — большая деревня, где все равны, все переплетено и взаимосвязано. И пойди разбери, где тут барский стол.

Михаил Бескакотов

Слово компании Apex Digital (www.apexdigitalinc.com), которая ликвидирует разницу между ПК и приставками не словом, а делом: «Мы представляем свою новую разработку ApeXtreme, которая позволит вам наслаждаться любимыми ПК-играми сидя перед большим телевизором, смотреть фильмы в DVD и слушать музыку в форматах CD, MP3 и WMA». К слову, это чудо на базе процессора 1,6 ГГц получило приз на недавней CES-2004 в номинации «лучшее устройство, которое подключается к телевизору».

Маленькие игры

Что: Грядущие shareware/freeware-нетленки глазами экспертов
Когда: 2004 г.



Рассуждать о том, что ждет shareware/freeware в 2004 году, очень сложно. Отрасль крайне плохо прогнозируется. Она то дарит нам сюрпризы один за другим, то ложится в зимнюю спячку. Причем делает это обычно летом. Можно, конечно, сказать: до конца этого года нам вынь да положь гибрид Crimsonland, Star Monkey и ElastoMania, да чтобы сюжет по Тимоти Зану, ролевая система повнушительнее и формат — полнейший и бесповоротнейший freeware next, то есть если игроку не понравицца, то игроку доплачивают. Вдобавок можно было бы погадать на кофейной гуще и попытаться выяснить, кто бы взялся за такое неподъемное дело, не надорвав при этом животика и не сойдя с ума от безденежья и писем алчущих фэнов.

Но вместо этого мы решили задать несколько несложных вопросов людям, с маленькими играми знакомым не понаслышке. Этими людьми оказались Дми-

трий ВЫСОЦКИЙ, CEO GameOverGames (www.gameover-games.com; см. материал о Дмитрии и его компании, например, в нашем прошлогоднем майском номере), Рассел КЭРРОЛЛ (Russell Carroll), редактор лучшего тематического сайта www.gametunnel.com, и Джозайя ПИССИОТТА (Josiah Pisciotta), человек, хорошо известный вам по серии игр Bridge Builder – Pontifex, компания? – правильно! – Chronic Logic (www.chroniclogic.com).

Game.EXE: С точки зрения бизнеса, какие тенденции на рынке shareware/freeware, на ваш взгляд, будут превалировать в 2004 году?

Дмитрий ВЫСОЦКИЙ: Тенденция первая – это интенсивный рост количества команд. В настоящее время в shareware/freeware-сегменте представлены две большие группы разработчиков. Первая – устоявшиеся компании, имеющие опыт, квалифицированный персонал и ресурсы. У таких коллективов несколько успешных проектов, доходы от которых позволяют им нанимать профессиональные кадры, вкладывать деньги в поиск идей для новых игр и в рекламу. С ними все понятно. Вторая группа состоит из новичков без опыта, ресурсов и идей. Они перерабатывают старую фактуру, стремясь сделать просто и быстро. В 2004 году таких команд, функционирующих на чистом энтузиазме и наглости, ожидается немало.

Вторая тенденция – стремление применять новые технологии в графике, чтобы за счет этого получать мнимое преимущество перед конкурентами. (На практике это разбивается о слишком большие размеры дистрибутивов и нежелание пользователей делать апгрейды и вникать в премудрости установки драйверов для 3D-карты.)

Третья тенденция – курс на расширение рынка. Сейчас стало намного проще выходить на рынок и работать на нем. Имеется достаточное количество площадок для продаж и рекламы. Есть компании, оказывающие профессиональные услуги в сфере игроразработки: переводы, пруфридинг, создание музыки, графики. Есть выбор инструментария для сборки игры по частям: freeware- и платные движки, конструкторы, библиотеки. Что называется, «бери и работай». И как следствие – тенденция номер один. Круг замкнулся.

Рассел КЭРРОЛЛ: Мне приходится отслеживать огромный поток shareware- и freeware-игр, поэтому кое-какие тенденции я заметил (смеется. – **М.Б.**). В минувшем году стало меньше логических игр и больше аркад. Преобладал мейнстрим. Потребителям не нужны игры, которые отнимают много времени, и мне кажется, что в 2004 году рынок «маленьких игр» будет развиваться именно в этом направлении. С другой стороны, я не могу не отметить значительно увеличившееся число игр довольно сложного жанра action/adventure.

Джозайя ПИССИОТТА: В нашу индустрию приходят серьезные деньги, а вслед за ними – серьезные компании. Весь прошлый год увеличивалась доля так называемых порталов (Yahoo Games, RealOne и т.п.), расти она будет и в 2004-м. Порталы не занимаются разработкой игр, но они их очень умело продают. Порой, слишком умело. Я хочу, чтобы разработчиков shareware было больше, но совершенно не рад перспективе через несколько лет увидеть рынок, полностью контролируемый несколькими порталами-мегаиздательствами.

.EXE: Какие игры и идеи будут пользоваться успехом у игроков и разработчиков, а какие отойдут на второй план?

Д.В.: Я думаю, что в 2004 году мы еще не раз увидим новые версии «Лайнсов», «Диггеров», сокобанов, арканоидов и прочей классики. Лично мне очень хотелось бы поиграть в новые аркады с характерными персонажами. Логические и карточные, как всегда, тоже будут заметны на рынке.

Трудно сказать об играх, которые могут отойти на задний план, так как все будет зависеть от качества исполнения. Можно и оригинальную идею испортить плохим исполнением, а достаточно простую идею воплотить в «конфетку».

Р.К.: Вечно растущий спрос на «игры, в которых нужно разбивать кирпичи» постепенно приводит к тому, что проектов этого, гм, жанра становится слишком много. Я устал от арканоидов! В 2004-м будет много аркад. У меня на примете есть несколько многообещающих игр адвенчурного плана, выполненных в форме классического скроллера слева-направо, такова, к примеру, Cletus Clay от Squashy Software (www.squashysoftware.com). Также атакуют шутеры: Flatspace, Storm Angel, Dark Archon Invasion, Astrobatics, переиздание Platypus и продолжение AirStrike 3D. Полагаю, именно среди этих игр и найдется несколько ключевых имен 2004 года.



AirStrike 3D II. Любопытно, будет ли продолжение любимого shareware-скроллера издано «Акеллой»?..



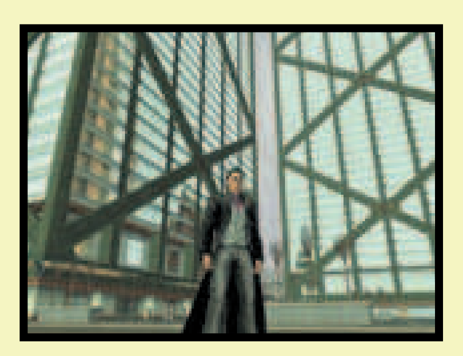
Platypus. Много ли вы знаете пластилиновых горизонтальных скроллеров?! Кто-то из зала кричит: «Я даже вертикальных не знаю!»



Platypus. Кстати, как вы помните, «Акелла» и Platypus посчитала, выпустив его как коммерческий продукт...



Storm Angel. «Также атакуют шутеры: Flatspace, Storm Angel, Dark Archon Invasion, Astrobatics, переиздание Platypus...»



The Matrix Online. Маскарад, мерзкий поп-культ, дребедень без изюминки и второго дна? Может быть. Но только не обманывайте себя, что не ждете этой игры!



The Matrix Online. Мы просто обязаны подойти к окну и окинуть взором Город, состоящий из незримых нулей и единиц. Это такой ритуал, понимаете?



Tribes: Vengeance. С каждым днем игра набирает обороты. Но не угаснет ли пламя в глазах Irrational Games до осени этого года?



Tribes: Vengeance. Всякий новый скриншот из игры выглядит значительно лучше старого.

Д.П.: В минувшем году было слишком много головоломок сомнительного качества. Надеюсь, что в 2004-м у независимых разработчиков хватит возможностей — и финансовых, и творческих — обрадовать игроков по-настоящему увлекательными головоломками — сложными, красивыми, умными. Также весьма вероятно, что мы увидим куда больше серьезных (да, да, больших) «маленьких игр».

.EXE: Чем планируете удивить игроков именно вы?

Д.В.: Мы собираемся завершить проект, начатый в прошлом году. Он будет несколько отличаться от игр, существующих в настоящее время на рынке. Подробности пока придержу в секрете. Скажу лишь, что мы хотим предложить новую схему работы с пользователями и попытаться реализовать ее на практике.

Д.П.: Chronic Logic нынче трудится над двумя играми. Первую, Gish, мы очень рассчитываем увидеть в числе финалистов грядущего IGF (Independent Games Festival, www.igf.com. — **М.Б.**). Еще одну игру делаем в сотрудничестве с командой Detective Brand (www.detectivebrand.com). Оба проекта базируются на усовершенствованном физическом движке из наших прошлых игр.

Михаил Бескакотов

MMOAction

Что: Массово-онлайновые игры, не столь серьезные, как MMORPG, но от этого не менее ожидаемые. Tribes: Vengeance, Battlefield: Vietnam, The Matrix Online и взрослая жизнь PlanetSide

Когда: 2004 г.



Один из гарантированных способов распрощаться с психическим здоровьем — зайти на сайт www.mmorpg.com и щелкнуть мышкой по кнопочке «Game List». Вашему взору предстанет список из ста с лишним (!) компьютерных игр, о которых вы никогда ничего не слышали и купить которые с привычной «раскладушки» (даже если это магазин «Союз») у вас вряд ли получится. За каждым названием скрывается мир, населенный живыми людьми. Каждая игра потенциально может подарить сколько угодно эмоций и знакомств, сожрать без гарнира дни, недели, месяцы вашего времени.

При попытке подсчитать количество утерянных навсегда возможностей вы и тронетесь рассудком. (Чуть более циничный вариант: спятите, пытаясь понять, КТО все эти игры разрабатывает и ОТКУДА на Земле столько корейцев, чтобы во все это играть.) От такого несчастья привиты две группы людей: уверенно ожидающие World of WarCraft и те, кому хотелось смачно плевать с высоты горы Джомолунгма на все MMORPG вообще. Допустим, вы принадлежите ко второй группе, но у вас есть выделенный канал в Интернет и желание кооперироваться в кланы с незнакомой публикой на неизвестно где находящихся серверах. Куда же обратить свой рыскающий взгляд? Что 2004-й сможет предложить людям, которые мечтают выстрелить в лицо соседу, но не хотят раскачивать харизму и отыгрывать вуки? Unreal Tournament 2004 и прочую «контру» оставим трудолюбивым и увлекающимся людям — корейцам. Нас интересуют физкультурно-психотропные препараты несколько иного уровня. Назовем их MMOAction. (На первой стадии разработки этот термин звучал как MMO-не-RPG, но потом пришел Олег Михайлович и своим MMORTS испортил удачную задумку.)

Во-первых, PlanetSide (www.planetside.com) и его совсем недавно подоспевший аддон Core Combat. Поначалу весьма спорная, сейчас эта очень большая черезкрайпользовательская обросла достаточным количеством багфиксов и надстроек, чтобы претендовать на ваше внимание в 2004 году. Именно сейчас супервайзоры Sony Online Entertainment кропотливо подчищают все неровности игрового мира и следят за проведением утренников, бенефисов и прочих клановых войн, а среднестатистическая железная конфигурация доросла до уровня, на котором холмы и каньоны Аураксилиса выглядят подобающим образом в приличных кадросекундах. Даже интерфейс местами подправили! В общем, теперь на вопрос «PlanetSide?» следует отвечать жизнерадостным «а почему бы и нет!».

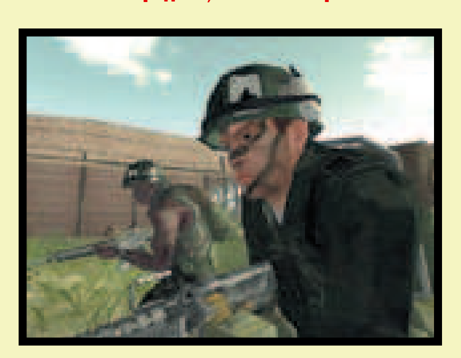
Во-вторых, Tribes: Vengeance (www.sierra.com/product.do?gamePlatformId=412). Игра не торопится выходить, но это нужно записать ей в плюс: всякий новый скриншот выглядит значительно лучше старого, а в редких интервью разработчики упоминают о возможном появлении в игровой вселенной денег. На всякий случай пожурим добросовестную Irrational Games, а в



Battlefield: Vietnam. Папаша Battlefield 1942 настрелял достаточно медяков для создания разнообразного и качественного контента.



Battlefield: Vietnam. Он будет у нас уже в конце марта, немного раскосый, украшенный хошиминовской бородкой, сильно похорошевший.



Battlefield: Vietnam. Батальоны игроков, идущие в атаку со словом «fuck» на устах, — ну куда от них деться!..



The Movies. Когда не хватит денег на лицензирование «Дракулы» Брэма Стокера, не расстраивайтесь. Просто назовите свой фильм «Маска смерти доктора Хелла» и поменяйте вампиров на оборотней! Через сто лет никто и не вспомнит этого Стокера...

сторону заметим, что только круглая сумма, накопленная синяками и мозолями, способна держать сомневающегося трупера на сервере давно наскучившей игры.

В-третьих, у нас будет Battlefield: Vietnam (www.eagames.com/pccd/bf_vietnam/home.jsp)! Он будет у нас уже в конце марта, немного раскосый, украшенный хошиминовской бородкой и вообще сильно похорошевший. Он, конечно, попадет под рейтинг PG13, но батальоны игроков, идущие в атаку со словом «fuck» на устах, никуда не денутся, равно как и атмосфера всамделишных военных действий. О новых средствах передвижения и взаимного уничтожения даже не вспоминаем — папаша Battlefield 1942 настрелял достаточно медяков для создания разнообразного и качественного контента.

Все вышеперечисленное будет разминкой перед приходом главной экшен-ориентированной му-му 2004 года. The Matrix Online (www.thematrixonline.com), о которой сейчас практически ничего не известно. Можете смеяться. Можете сколько угодно припоминать скомканный финал Трилогии и позорный провал Shiny. Мы ведь говорим о Надеждах-2004, верно? Логотипы Monolith и Ubi Soft на зародыше этой поп-культурной глыбы не позволяют сомневаться хотя бы в минимальной успешности предприятия. Пускай в этой игре не будет ничего кроме, скажем так, незамысловатой боевой системы, больше всего похожей на «камень-ножницы-бумагу», и управляемых персоналом Ubi Агентов. Пускай в The Matrix Online припрутся самые гадкие из посетителей мультиплексов, чтобы примерить на себя неведомый им в реальной жизни латексный аутфит. Пускай в этой игре будет нечего делать с обещанными тоннами оружия и гаджетов. Но мы все просто обязаны подойти к окну и окинуть взором Город, состоящий из незримых нулей и единиц. Это такой ритуал, понимаете?

Михаил Бескакотов

Рассказывает Трэвис Уильямс (Travis Williams), один из авторов The Matrix Online: «Что насчет Агентов? Какую роль они будут играть в мире The Matrix Online? Я не могу раскрыть всех подробностей, однако то, что их можно будет сравнить с... драконами в фэнтезийных мирах, – абсолютно точно. До тех пор, пока ваши характеристики не будут прокачаны до невообразимых высот, вы должны следовать только этому совету: БЕГИТЕ!»

Муза

Что: The Movies, симулятор кинопроизводства
Где: www.themoviesgame.com
Кто: Разработчик Lionhead Studios (www.lionhead.co.uk), издатель Activision (www.activision.com)
Когда: Однажды в 2004 г.



«Не могу дождаться той минуты, когда выберу самого тощего актера на площадке и заставлю его набрать сотню килограммов, дабы он мог сыграть роль толстого зомби с золотым сердцем!»

«О, эта возможность орать на актеров, да и на всех прочих, придираться к китайским мастерам кунфу и доводить до слез продюсерскую жену! Мне все сойдет с рук, потому что я режиссер АВТОРСКОГО кино. А еще мне принадлежит эта студия!»

«Мне бы очень хотелось, чтобы в игре появилась возможность перемещать камеру, чтобы я лично мог уместить трюк с машинами, падающие с моста поезда, а также 400 тысяч враждебно настроенных пришельцев в одном кадре!»

PG-13 Залитая бледным светом юпитеров сцена: люди, похожие на беглецов из сумасшедшего дома, выстроились ночью вокруг одинокой фермы... Режиссер Джон Вуд-Карпентер-Ромеро-младший в 1939 году снимает заранее культовый, сверхжестокий, полный сцен насилия, немотивированного секса, насквозь пронаркотизированный и с дичайшими полуматерными диалогами фильм (разумеется, категории «Б») под названием «Я целовалась с зомби на заднем сиденье своего «Линкольна». Он не будет оценен современниками. Зрители сороковых годов молча поднимутся и уйдут, зрители пятидесятых будут жаловаться менеджеру, толпа из шестидесятых забросает экран уездного кинотеатра под открытым небом попкорном, случайный показ в семидесятых вызовет волну беспорядков, черная банда спалит дотла старый кинотеатр в китайском квартале, который будет демонстрировать этот фильм в восьмидесятых, а в девяностых «Я целовалась с зомби» случайно увидит в мультиплексе Квентин Тарантино и украдет его для своего хоррор-эпика...

И слава прибудет.

Выяснится, что Вуд-Карпентер-Ромеро-младший уже десять лет как умер, а перед

смертью удовлетворял свою героиновую зависимость, сочиняя сценарии к порнофильмам; поклонники откопают все его ленты, нувориши фильмы восстановят и выпустят в цифровом формате.

Кто-то захочет почувствовать себя специалистом по кастингу и станет издеваться над актерами, продвигая их на самые неподходящие и опасные для здоровья роли. Кто-то поведет себя как нормальный режиссер и будет демонстрировать китайским каскадерам, как выполнять кувырок назад через перила второго этажа без страховки. Кто-то отдаст предпочтение ремеслу оператора и, сидя в инвалидном кресле, примется руководить погоней товарного поезда за марсианским треножником...

Но для меня симулятор кинопромышленности The Movies, разрабатываемый Lionhead и лично Питером Молинье (Peter Molyneux), – это прежде всего возможность снимать фильмы, непонятые эпохой. Честное слово – я умру за эту игру.

PG Видите ли, киносъемка как таковая в The Movies будет организована очень просто. У выстреливаемой картины, будь то вестерн, романтическая комедия, хоррор, боевик или драма из жизни пакистанской диаспоры в Беверли-Хиллз, имеется всего один регулятор. Допустим, на экране ковбойская драка. Регулятор до упора влево – и мы попадаем в эру раннего Джона Уэйна, награждавшего своих противников легкими и, прямо скажем, не слишком мужественными пощечинами. Регулятор вправо – и это, ребята, чистой воды поздний Клинт Иствуд, ковбой в черной шляпе сшибает ковбоя в белой на пол, бьет сапогами по ребрам, ломает суставы рукояткой револьвера, а после еще немного прыгает на позвоночнике. Думаете, так просто рассчитать положение регулятора?

Какой год стоит на дворе – это понятно, мы проходим все этапы развития индустрии, от немого кино до изобретения звука, цвета, компьютерных спецэффектов и механических актеров-андроидов. Но надо еще держать в уме а) амбиции (кино, слишком осторожное даже для 1920 года, где герой и героиня за ручки не подержались, загонит студию в разряд безнадежных середнячков, а там или выстреливай подобные картины сотнями, или разоряйся, о лаврах «Уорнер Бразерс» или хотя бы, черт, «Парамаунт» и не мечтай), б) бюджет (фильмам категории «Б» сходит с рук то, что не прощают вылизанным блокбастерам, а уж для категории «Ж» хотя бы один вырванный в кадре глаз настоятельно необходим), в) жанр (эволюция драк в вестернах происходила быстрее, чем откровенности – в романтических комедиях, не так ли?), г) величину задействованных актеров (поймут ли наш художественный замысел, если зомби отгрызут нос Глории Свенсен?), д), е), ж)... Кинопромышленность, как известно, больше всего напоминает игру в русскую рулетку. Верного решения не существует: вы все-таки хотите удержать студию на плаву, раскрутить актрису в скандальном фильме, точечно поразить членов Киноакадемии или просто отомстить продюсеру, укравшему вашу идею приключенческого фильма с гигантской обезьяной?

R Да, добавьте еще сюда необходимость заниматься костюмами, гримом, декорациями, строить павильоны и парковочные площадки (кино, если вы не забыли, начинается с парковочной площадки с именем исполнительного продюсера на оной), сажать пальмы или сибирские елки, завозить тигров и ядовитый искусственный снег... Плюс: заправлять всей финансовой стороной, нанимать и увольнять тьму-тьмущую народа, к производству данного конкретного фильма имеющего весьма отдаленное отношение, но обязательного для маневрирования студии, платить за технические исследования, за производство новой пленки, решения по фильмам, уже находящимся в прокате, решения по фильмам, находящимся в стадии раскрутки, решения по фильмам, которые студия только собирается запустить в производство... Плюс: возиться с уже состоявшимися звездами, вытаскивать их из противоалкогольной клиники и помещать в антинаркотическую, возить на пластические операции и операции по выправлению последствий предыдущих пластических операций, поставлять устрицы самолетами, заключать контракты на салфетках, следить за неустойками, переманивать у другой студии Брандо или, напротив, продавать им с потрохами Пачино...

Вы все еще хотите играть в игру с названием The Movies?

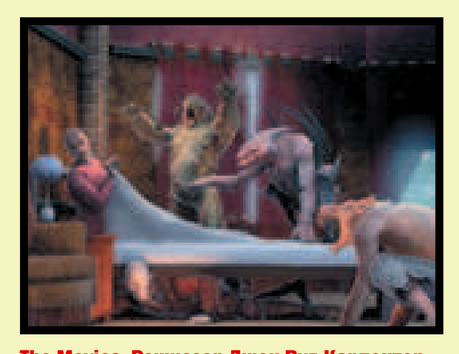
NC-17 Какое там нашествие пришельцев! Какое UFO! Настоящий человек-Голливуд сожрет UFO на завтрак. Утешение, компенсация за весь этот хаос в игрушечном кинобизнесе не сильно отличается от кинобиз-



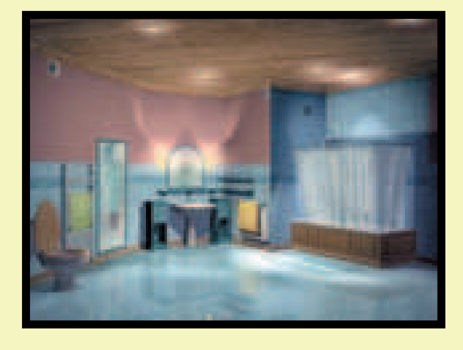
The Movies. Студийные съемки выглядят донельзя прозаично. Ту натуру, которую слишком долго или далеко везти под камеры, мы нарисуем и в девяностых назовем режиссерской стилизацией.



The Movies. В 90-х «Я целовалась с зомби» случайно увидит в мультиплексе К. Тарантино и украдет его для своего хоррор-эпика...



The Movies. Режиссер Джон Вуд-Карпентер-Ромеро-младший в 1939 году снимает заранее культовый, сверхжестокий, полный сцен насилия, немотивированного секса...



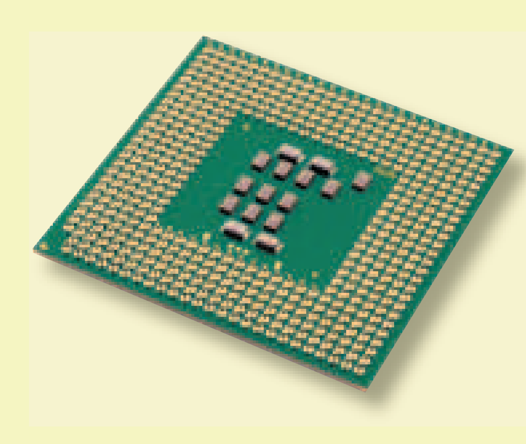
The Movies. Вы все еще хотите играть в игру с таким названием?



The Movies. Думаете, на какую метку выставить регулятор в сцене «Он приезжает со стороны заката»? На «как дела, незнакомец?», «тебе не место в этом городе, амиго» или же на «если хоть одна тварь выстрелит в меня, я убью его само-го, его семью, его собаку, сожгу его дом и помочусь на пепелище!»? Инфляция героя.



Так выглядит ЦП «Prescott» через лупу программы CPU-Z.



Intel Pentium 4 «Prescott» (90 нм).

неса настоящего: ваш фильм не умрет (за редким исключением). Он будет порезан в эффектный ролик (полнометражных картин в игре по понятным причинам не держат), продемонстрирован сначала на фестивалях на предмет какой-нибудь золотой флоры или фауны, затем — на предмет кассовых сборов в США, сборов от зарубежных показов, сборов на видео (ну, если эпоха подходящая. Не надейтесь на видео, если снимаете «Челюсти»), ну а потом, совсем как настоящее кино, выложен на первом попавшемся веб-сайте в качестве, гм, народного достояния... В ролике будет все точно так, как вы моделировали на съемочной площадке, — учитываются сотни различных параметров, кроме того, допустима тонкая настройка: скажем, можно записать собственный закадровый голос или сочинить текст на экране (ЛЕТОМ 2004-ГО... ОДНОРУКИЙ ФЕХТОВАЛЬЩИК... УБЬЕТ... МАСТЕРА ЛЕТАЮЩЕЙ ГИЛЬОТИНЫ... ЧЕТВЕРТЫЙ ФИЛЬМ ВУДА-КАРПЕНТЕРА-РОМЕРО-МЛАДШЕГО). Очень здорово.

X Сам по себе процесс съемки фильма, если честно, штука не очень зрелищная: ухоженные актерчики десантируются из своих вагончиков, топчутся, закатив глаза, под нависающими микрофонами до обеденного перерыва, сминают толпу статистов, пробиваясь за своим стаканчиком кофе, потом идет массовка, режиссер по массовке орет, чтобы та не смотрела в глаза звездам, иначе будет немедленно уволена, настоящий режиссер спит, сценарист затравлено озирается, продюсер переписывает его сценарий, потом становится темно, и актерчики расходятся обратно по вагончикам. То, что Lionhead не побоялась включить эту штуку в The Movies (а как легко было выстроить все вокруг управления студией и менеджмента актеров, превратив The Movies в банальнейший Tinseltown Tycoon, а?), — проявление высочайшего творческого мужества и чувства юмора. Судя по описаниям, на съемочных площадках происходят истерически смешные вещи...

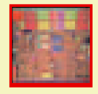
Мы будем не только ходить около и подыскивать сценаристов — нет, мы будем в самом деле снимать кино. Скромное число регуляторов (романтика, насилие, юмор — кажется, все) с лихвой компенсируется количеством великолепно схваченных деталей. Навалятся разом и производство фильма, и студия, и актеры... Скучно не получится — это совершенно точно. А если один-другой десяток игроков по ходу дела слетят с катушек — ну что ж, тут не что-нибудь, тут творится искусство (и продается). Самое забавное, что кинобизнес — это еще не самое страшное. Вы подождите, когда Lionhead доберется до симулятора студии звукозаписи, бульварного кинопромышленника или, наиболее кошмарный вариант, выстреливающего сериалы телевизионного канала... Как вам перспективка разработать и двенадцать сезонов снимать «Клан Сопрано» или «Симпсонов»?

Фраг Сибирский

Муры, закон

Что: Чипы R420 и NV40, графические процессоры GeForce FX 6xxx, Radeon 1xxxx, шина PCI-Express, центральный процессор Intel Prescott

Когда: 2004 г.



Не нужно быть особенно наблюдательным, чтобы заметить всеобщее падение потребительского интереса к новым графическим процессорам, вернее, конечно, видеокартам на их основе. В чем же дело? Уважаемые nvidia & ATI разучились проектировать удачные чипы, чересчур жадничают и оценивают урезанные до крайности версии процессоров несуразно дорого? или у большинства из нас просто нет весомых стимулов тратиться на новую карту?

На самом деле все три причины связаны одним законом: среднестатистический пользователь не задумается об апгрейде, пока большинство достойных внимания игроновинок не потребуют этого в ультимативной форме.

Чипмейкеры это знают и в истощающую ресурсы гонку вооружений втягиваться не спешат, поэтому, не сговариваясь, дозируют частоты и пиксельные конвейеры, мусолят позапрошлогодние GPU, ведь их мощности вполне хватает для поддержки современных игр. А для симуляции активности и удовлетворения тех, кто все же привык к излишествам и выкручивает на максимум все настройки, щедро сдабривая картинку анизотропией и полноэкранным сглаживанием, раз в несколько месяцев выпускаются разогнанные версии.

Иными словами, первый сценарий, который заставит маховик прогресса двигаться с предельной скоростью, будет иметь ме-

сто при условии, что горячо ожидаемые тайтлы XX и YY на движках нового поколения все же появятся и нам придется дружно опустошать прилавки с железом класса high-end. Причем не стоит думать, что железные компании встретят этот момент спокойно, с неизменными продуктовыми линейками; почти гарантировано, что у всех найдутся предельно заманчивые аргументы, от которых будет крайне сложно отказаться. Тем более что новые GPU, успешно не выпущенные в прошлом году, все равно уже пора объявлять.

О чем речь? В первую очередь о графических процессорах под кодовыми именами R420 и NV40. Пока известны лишь их банально предсказуемые параметры, вроде технологии производства (0,13-0,15 мкм, кто бы спорил), частоты ядра (500-600 МГц), поддержки памяти DDR, GDDR2, а в перспективе и GDDR3, пиксельных и вершинных шейдеров третьей версии (правда, в полном объеме поддерживается только DirectX 9.0). О названиях пока ходят лишь слухи, но наиболее вероятно, что торговые марки останутся прежними, изменится только нумерация: GeForce FX 6xxx, Radeon 1xxxx. Официальное объявление ожидается в марте этого года — вероятно, на выставках вроде GDC или CeBIT.

В качестве замены AGP 8x вовсю готовится шина PCI-Express. Кто сказал, что пропускной способности старой шины не хватает, и для чего ее непременно нужно приумножать? Никто, просто все идет по плану, ранее утвержденному, а недовольных и сомневающихся просим не беспокоиться, все равно новые видеокарты еще долго будут выпускаться обратно совместимыми.

От процессорных компаний мы тоже ждем подарков. Пусть их действия не столь синхронизированы с потребностями человека играющего, но выяснять отношения на этом поле Intel с AMD непременно продолжат. Тем более что Intel должен, так или иначе, ответить на выпуск игролюбивого Athlon 64, причем вне зависимости от наших потребностей (кстати, Athlon 64 3400+ по нашим тестам выступил наравне с Athlon 64 FX-51 и, следовательно, занял высшую ступеньку в ранге игровых процессоров). Таковы законы жанра, ждем на тест Prescott! И рискнем предположить, что для непринужденного рендеринга изображения во все тех же будущих играх-маяках нам потребуется недюжинной мощности ЦП. Кто-то воспримет это как повод потратить сбережения на самый высокочастотный процессор из последней линейки, большинство же вспомнит старые добрые 90-е и купит один из младших процессоров из той же последней линейки и попытается его разогнать.

Последствия такого сценария развития событий представляются самыми благоприятными как для отрасли, так и для всех нас. По крайней мере выпускать старые версии тех же GPU с чуть поднятыми частотами, хочется надеяться, будет невозможно. Конкуренты не простят, ведь в условиях, когда самое мощное железо активно раскупается, велик соблазн выпускать новое в максимальном темпе, чтобы отвлечь на себя большую часть пользовательских денежных вливаний. Самое же главное — такое обновление среднестатистического ПК само собой приведет к появлению игр (не обязательно на лицензированных у грандов движках) с качественно новым визуальным рядом.

Может ли нас ожидать иной вариант? Например, под влиянием отделов маркетинга основные действующие лица мирно договорятся и урежут потребности финальных версий движков до уровня, что будет по зубам нынешним GeForce FX 5200; одновременно, конечно, поблекнет и картинка, зато современные игры будут изначально доступны большему числу людей. А затем вдохновенно продолжат кормить нас строго отмерянными дозами — в час по чайной ложке каждый новый шейдер. К счастью, такой вариант представляется маловероятным, игровая индустрия объективно нуждается в новой точке отсчета.

Дмитрий Лаптев

Наколенные

Что: Дешевые игры, игры от неизвестных команд, гибель PC-игр и их второе рождение

Когда: 2004 г.



К старости начинаешь иначе смотреть на мир, как меланхоличный чукча из анекдота про тенденцию. Детали смазываются под натиском склероза, индивидуальные события перестают казаться важными, зато на этом фоне проступают новые закономерности, за деревьями вдруг открывается не то что лес, а целая географическая карта с размеченными на ней тайгой, лесотун-



Need for Speed: Underground. Попробуйте на досуге подсчитать, сколько раз за 112 трасс вы проехали именно по этому месту. Не ужасайтесь — ведь вам нравилось...



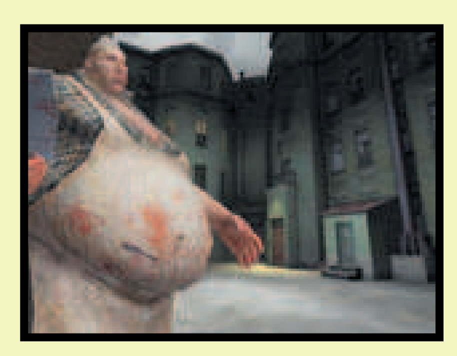
NFS: Underground. Реальный шот из реальной игры. Вполне хватает для удовольствия!



Yager. Что общего у Yager, TrackMania и Need For Speed: Underground? Вы не поверите: цена.



Yager... Хотя по этому образчику арта ни за что не скажешь, что перед вами не блокбастер.



You Are Empty. «Кадры решают все!» — по-ильичевски грассируя, любит повторять ББ. В You Are Empty с кадрами все в полном порядке — порождения коллективного бессознательного одной шестой части суши вот-вот оживут в сюжетом шутере от Digital Spray Studios.



You Are Empty... Но что-то идет terribly wrong, и вскоре улицы наводняют неконтролируемые коммунисты-мутанты.



дрой и прочими Беловежскими пущами. И на этой карте вьется тропка со скромной подписью «дорога в завтра».

Играл я в этом году мало, берег нервные клетки для DOOM 3 и Half-Life 2, да и хорошего вышло не так уж много. Тот же «Принц», хоть и игра года, а лично меня зацепил весьма слабо, несмотря на р-р-революционные идеи пятнадцатилетней давности и щедрые заимствования у «Матрицы», убив все удовольствие бездарной камерой. Но, как ни играй, а от тенденций не убежишь.

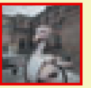
Да, все сколько-нибудь заметные игры 2003 года были серийными (даже «Принц» — и тот продолжил дело великого батюшки). Да, рынок PC явно подыхает, как нам и обещали, инновации на нем более не издаются сколько-нибудь крупными издателями и со сколько-нибудь заметным бюджетом. Но повод ли это для грусти? Достаточно заглянуть во второй, нет, третий эшелон. Именно там налицо загадочные закономерности, которые станут еще более заметными в 2004-м.

Что общего у Yager, TrackMania и Need For Speed: Underground? Вы не поверите: цена. Каждая из этих игр сделана «на коленке», дешевле, чем было принято пару лет назад. Разбирать очевидные «третьи эшелоны» даже не очень интересно, поэтому просто обращу ваше внимание на NFS. Трасс не просто мало, а очень мало, каждый сантиметр проезжается сто раз во всех направлениях. Моделей объектов — кот наплакал, жалкие бочки, пакеты и тележки из магазинов. Да и те в десяток-другой полигонов легко укладываются. Графика экстремально дешевая: взят ровно один простейший спецэффект (отражение), а на все остальное (модели, воду, туман и т.п.) просто наплевали. Тестирование? Что вы, какое тестирование, на него деньги тратить надо, а тут столько платформ — и на каждой можно за это время настричь тонну купонов. Соперников просто заставили всегда ездить с той же скоростью, что и игрок, — и сложность получилась всегда и для всех адекватная. Я бы оценил бюджет этой игры следующим образом: в несколько РАЗ (не процентов, а раз) меньше, чем у предыдущих NFS. И что, кто-то это заметил? Кому-то не понравилось? Где вы, отщепенцы, почему молчите? Ах, всем понравилось... Так посмотрите на третий эшелон — там такие бюджеты были изначально, и уже сейчас начинается мощное движение. Свято место пусто не бывает, и оставленный крупными фирмами рынок нормальных игр на PC неминуемо кто-то заполнит. Очень похоже, что это будут мелкие разработчики (из России? — вполне возможно) и мелкие же издатели. Да, игры будут выглядеть попроще (ну, как NFS:U или Yager, например), но станут ли они от этого хуже?.. Доживем — увидим, наверное...

Господин ПэЖэ

Ничего святого

Что: You Are Empty, FPS/adventure
Кто: Разработчик Digital Spray Studios (www.digitalspray.com), издатель «1С» (http://games.1c.ru)
Когда: Конец 2004 г.



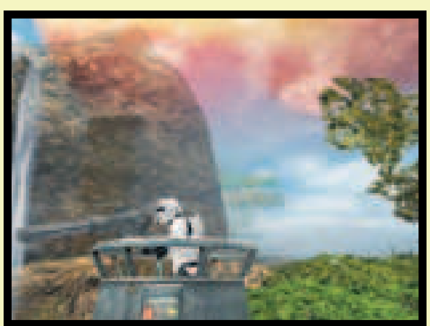
Еще одна попытка поиграть в альтернативную историю, на этот раз в исполнении киевских юниоров из Digital Spray Studios, вполне может обернуться трэш-иконой нового тысячелетия. You Are Empty, «Лучшая игра без издателя» по версии КРИ-2003, обрела «1С». Проект еще не объявлен, но вот-вот будет.

Конец 50-х годов, неугомонные советские ученые проводят грандиозный эксперимент по созданию сверхчеловеков — строителей светлого будущего. Целый город становится опытной площадкой по изменению физиологии и психики людей. Но что-то идет terribly wrong, и вскоре улицы наводняют неконтролируемые коммунисты-мутанты. Только один человек — по вполне уважительной причине (подлец лежал в коме)! — сумел избежать губительного воздействия советской психофизиологической нирваны. Да, да, именно он держит в руках сейчас свежий номер Game.EXE. Вы остаетесь один на один с опустошенным городом и его обитателями, восставшими из пучин коллективного бессознательного одной шестой части суши.

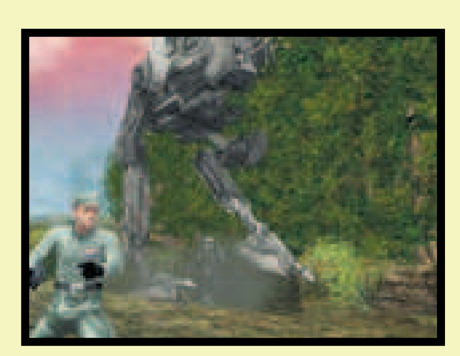
Год назад на этом самом месте крутился вполне убедительный движок, демонстрирующий фрагменты из прошлой жизни: немного сталинского ампира, ветхие постройки конца позапрошлого века, немые колодцы проходных дворов, мрачные фабричные здания, наглядная агитация, ленинские комнаты, тяжелый бархат кумачовых оттенков...

За год был накоплен, без сомнения, основной капитал You Are Empty — мон-





SW: Battlefront. Юнга в таком гнезде снабжен отличной шестиствольной игрушкой, но, по-видимому, начисто лишен мобильности. А самый лучший кемпер в deathmatch — мертвый кемпер.



SW: Battlefront. Существующие «скриншоты» игры на самом деле заслуживают термина «коллаж». Но ради поездки на любимой железной AT-птичке мы готовы простить Лукасовой шайке почти все на свете.

стры. Тяжелобольной (гений девелоперов) населил игру поистине выдающимися персонажами. Нам были предъявлены: Девяностолетний Пионер в Коротких Штанишках, Мумия Красноармейца в Буденовке, похожие на адских гончих Собаки Павлова, Мясник-Убийца из Продмага за Углом, Тетка с Авоськами и ее Муж-Алкаш, Блюститель Порядка, Мертвый Балерун с Гипертрофированным.. эээ.. Всем, Отличник ГТО с Копытами Вместо Ног и Книжный Червь в Очках-велосипедах.

Существа настолько же узнаваемые, насколько и страшные. Глубина проработки – неописуемая. Подводить под You Are Empty научную базу пока рано (вот уж где в буквальном смысле можно будет ПОКОНЧИТЬ со своим прошлым), однако поглядеть на Девяностолетнего Пионера в действии очень хочется уже сейчас. К сожалению, геймплея у игры пока нет. Продюсер проекта Андрей Грищенко разбрасывает по лестницам белые кубы, которые, как в роликах из «Неназываемого», катятся вниз в соответствии с законами физики. Это пока все.

«Мы хотим сделать сюжетный шутер. Игроку придется восстановить цепь событий и, возможно, спасти жителей города. Правда, тоталитарная машина продолжает работать, и со временем игрок сам рискует превратиться...» – «В коммуниста?» – радуюсь я. «Нет, в мутанта», – дипломатично завершает г-н Грищенко.

На экране появляется гипертрофированная свинья с выводком хищных поросят. В следующей клетке, кажется, дед Мазай. Зайцев пока не видно.

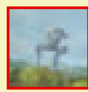
Олег Хажинский

Новые угрозы

Что: Бесконечные Star Wars-игролицензии в лице Republic Commando, Battlefront, Galaxies: Space Addon и даже Knights of the Old Republic 2

Кто: разработчики — многочисленные, издатель LucasArts (www.lucasarts.com)

Когда: 2004 г.



Однажды, точно не знаем когда, в далеком 2004-м... «Звездные войны». Много, очень много звездных войн.

Ежегодный выводок игр по лицензии Star Wars неминуем, как июньско-московский тополиный пух. Они набиваются в рот и уши, их можно ловко поджечь на асфальте и наблюдать за стремительным превращением в ничто. Вопрос в другом: достойны ли коробочные изделия с.г. причащения к огненному таинству имени старика Хоттабыча?

ХЭЛО КЛОУНОВ Два наиболее зажигательных релиза обещают подоспеть как раз к волнующему моменту 2004-го лета, когда в кармане каждого честного ребенка найдется коробка спичек или зажигалка. Орудия пироса могут очень пригодиться, если главная шутер-надежда LucasArts – Star Wars: Republic Commando – заставит зашкалить стрелки наших чувствительных трэшометров. За три-четыре месяца до выхода игры о ней неизвестно практически ничего. Два жалких скриншота заставляют подозревать LucasArts в неровном дыхании к Halo-успехам Microsoft, а чахлый пресс-релиз лишь укрепляет сомнения.

Так что там у нас? Да, да, Unreal-движок, разумеется, доведенный, вусмерть уполированный, турбированный, хромированный, интубированный. «Драматик милитари-стайл экшен экспириенс!» В .EXE-версии русского языка так много заимствований, что в переводе целых английских фраз более нет нужды.

Тем временем топ-менеджеры LucasArts настойчиво и последовательно снимают мерки с окрестных хитов продаж. Халоу, Republic Commando! На усыпанную джедаями, почетными контрабандистами и пилотами истребителей глянцевую лицензионную поверхность вдруг выплывают мрачные костоломы из повстанческого отряда специального назначения. Эти стопроцентно коротко забритые люди с волевыми прямоугольными лицами «привыкли проводить операции в глубоком тылу противника», их участие гарантирует «брутальную реалистичность ближнего боя в стиле Star Wars». Стоп. Они правда сказали «брутальную»? В сказочном мире, где правят плюшевые джавы, эвоки и обаятельно улыбчивые пираты? «Господи, господи», – с истинно британским произношением откомментировал бы C-3PO.

Republic Commando потешит наши души жестоким обращением с мягкими игрушками периода аккурат между вторым и третьим официальными эпизодами Star Wars. Роль клоунированного солдафона нам практически обеспечена, хотя офи-

циальные заявления все еще должны последовать.

Любителям более оригинальных имперсонаций клерки LucasArts готовы продать экстравагантное развлечение под названием Star Wars: Battlefront (разработчик Pandemic Studios, www.pandemicstudios-.com). В то же время, там же.

ЗВУЧИТ ДРУГОЙ ПРИКАЗ Движок Battlefront оказался вдвое менее могучим и вдвое более смазливым по сравнению с Battlefield (1942) от Electronic Arts. LucasArts пожелала столкнуть в смертельной битве лишь три десятка игроков, зато вместо одной временной плоскости предлагает целых две. Имперцы и повстанцы, республиканцы и сепаратисты — действо аккуратно разрезано на старую и новую трилогии, целевая аудитория довольна, в счастливой тишине раздается лишь гулкое шамканье перемалывающих попкорн челюстей.

Галактический конквест грозится вылиться в партии о тридцати матчах, причем каждый из них дается не просто так, а в честь какого-нибудь киношного момента. Дизайнерская команда днем и ночью смотрит все пять доступных частей sci-fi-библии, чтобы ни один бластерный разряд не пропал всуе, но послужил бы поводом для схватки шестнадцать на шестнадцать в подобающих случаю декорациях. Как вы догадываетесь, интерьеры и экстерьеры двух разновременных военный кампаний обязаны отличаться. Следуя той же логике, все четыре участвующие в конфликте стороны используют собственный «уникальный» набор вооружения, транспортных средств и даже воинских профессий.

В качестве иллюстрации к притче о плюсах и минусах разработчики поощрительно терзают указкой укрытого парашютным куполом повстанческого пилота. Этот пройдоха всегда умудряется вовремя покинуть корабль (танк, ховеркрафт, фотонную кресло-качалку) и никогда не погибает в его железной утробе — что более чем вероятно для любого другого, непрофессионального, водителя. Имперский офицер наделен властью не только накрывать повстанческий вертеп орбитальным огнем, но и умеет распознавать вражеских шпионов. Те же обожают скроить лицо обмылком, проскользнуть в имперские ряды и до времени кушать казенные харчи вместе с другими не умеющими считать до шестнадцати белопанцирными. Наконец, клонский воин обеспечен знаменитым дизайнерским джет-паком от потерявшего голову кутюрье Джанго Фетта. Он единственный способен забираться на недоступные горные кручи и скользкие крыши домов. Зачем ему это нужно, если снайпером в отряде работает совсем другой клоун, до конца не очевидно.

Мультиформатный проект Star Wars: Battlefront уже сейчас обещает обособить пользователей Xbox, зато судьбы приверженцев PC (это мы) и PS2 (тоже мы), как это ни комично, вполне могут быть завязаны онлайном воедино. Мышь против джойстика — это битва мировоззрений.

ПЛАЦДАРМЫ LucasArts все-таки предпочитает не складывать все маркетинговые яйца в одну трэш-корзину: очень даже позитивные Star Wars: Galaxies и Star Wars: Knights of the Old Republic обязаны получить продолжения в наступившем году. Космический аддон для Galaxies (Space Addon) от видного разработчика Sony Online Entertainment (http://station.sony.com) необходим как воздух, иначе каждый ныне скучающий SW-гражданин, за неимением прочих устремлений, вскоре откроет Силовой слот и блюстители онлайн-порядка столкнутся с сотнями тысяч отпетых джедаев. И что тогда? Армия джедаев встретится на поле финальной разборки с воинством темных джедаев, обе одновременно сделают друг другу джедайский mind trick и, взявшись за руки, пойдут собирать цветочки на полях Дантуина.

ВТОРАЯ ЛУЧШАЯ Отведавшая второй самой лакомой лицензии в мире (после D&D) BioWare (www.bioware.com) тоже критически нуждается в цементировании захваченных плацдармов. О существовании Knights of the Old Republic 2 для Xbox было известно уже некоторое время, официальная новость о портировании на ПК остается лишь вопросом времени. Мы канадских лекарей и не торопим (хотя теоретически все должно случиться в зиму с 2004-го на 2005-й г.): пусть у них наконец-то появится возможность приличным образом прописать сюжет и диалоги для темной стороны Силы.

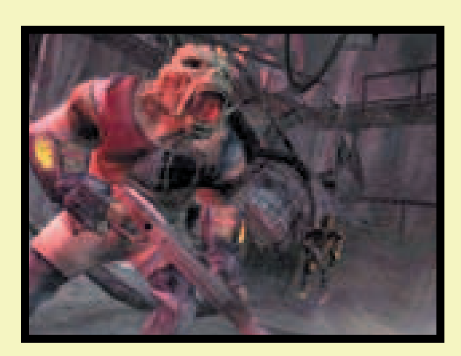
Александр Вершинин



SW: Battlefront. Мы не станем смотреть, чем занимается повстанческий гвардеец в своем маленьком штабе, а скромно обласкаем взглядом его обшарпанный мотобайк.



SW: Battlefront. На самодовольно залегшего Василия Зайцева приятно наступить железной пятой захваченного walker'а.



SW: Republic Commando. Местные «красные бригады» комплектуются бежавшими из четвертой части Aliens Чужими.



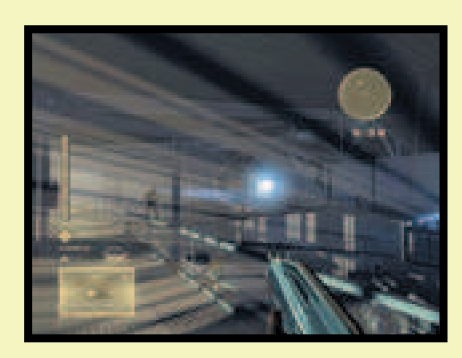
SW: Republic Commando. Цветовая гамма бластеров отвечает правилу «свой-чужой»: наши полыхают голубым, злые — красным.

Очи страстные

Что: Splinter Cell: Pandora Tomorrow, обаятельный сникер

Где: www.pandoratomorrow.com

Кто: Разработчик Ubi Soft Montreal



SC: Pandora Tomorrow. Блуждающий в полумраке Сэм Фишер, режущие полосы света из окон, раззява-противник и лукавое приспособление SpyTrap — что еще нужно для дождливо-морозного мартовского вечера?



SC: Pandora Tomorrow. Интересно, как называется этот вагон: плацкартный, купейный или вагон-ресторан? Нет, Сэм все же неподражаем.



SC: Pandora Tomorrow. Не помните, в первой части Сэм не угонял подводных лодок?



SC: Pandora Tomorrow. В нынешнем игровом сезоне Сэм предпочитает отдыхать в Индонезии.

(www.ubi.com), издатель Ubi Soft (www.ubi.com)

Когда: Конец марта 2004 г.



Жгучие и прекрасные. Три штуки. Но сначала небольшое отступление. Руководство Ubi Soft в лице Ива Гильмо (Yves Guillemot) очень довольно успехом «Принца» и распространяет по Всемирной Паутине следующие заявления: «С релизом Prince of Persia: Sands of Time наша компания вышла на новый уровень. Мы слегка подкорректировали позиционирование торговой марки и уже начинаем работать над сиквелом».

Сиквел, кто бы сомневался! Однако вот эта «корректировка позиционирования» настораживает не на шутку. Неужели триплюс? Мы будем ОЧЕНЬ стараться, но перенести тотальное упрощение и без того несложной игры в угоду самой маленькой публике НЕ ОБЕЩАЕМ. А речь наверняка именно об упрощении. Без него не обошлось и в Splinter Cell: Pandora Tomorrow: всезнающие шпионы с сайта IGN (www.ign.com) утверждают, что именно этим курсом двинется Сэм Фишер в конце марта с.г., когда продолжение лучшего сникера-2003 завалит прилавки worldwide. Для всех платформ сразу, включая GBA (см. также **Кроссплатформенность**).

ПРОСТОТА Собственно Фишер. Любовь, бла-бла-бла. В Pandora Tomorrow, которая, по словам авторов, не какой-нибудь там аддон, а самое что ни на есть полноценное продолжение, быстрорастворимый геймплей никуда не денется. Нам по-прежнему нужно будет размышлять над своими действиями, но большую часть хлопот возьмут на себя дизайнеры уровней. Их миссия — сделать красиво. В ход идут в основном количественные изменения. Так, вместо одной «шпагатной» растяжки между стенами (которой, заметим в сторону, в оригинальном Splinter Cell никто не пользовался) можно будет провести серию отскоков (привет, «Принц»), а в обращении с дверными проемами будет введен хитрый маневр под названием S.W.A.T. Move. Уровни будут густо населены безобидными, но стукачески настроенными цивилианами, от которых нужно будет скрываться — умелый stealth-walking здесь вновь на первом, втором и десятом местах. А вот сюжет, похоже, окончательно займет свое законное место в пояснительном предмиссионном брифинге продолжительностью в один экран. Этому скорее стоит радоваться, чем не: миллионы упертых ПК-детей по всему свету почувствуют воздушную легкость КИ-нарратива в необременительном GBA-стиле.

МУЛЬТИФИШЕР Страдающим по Комбайну Николадзе (пожалуй, это самая удачная шутка старика Клэнси) в Ubi Soft предлагают не расстраиваться и вместо никому не нужного сюжета сфокусироваться на новой причуде трехглазого спецагента — мультиплейере. Да-да! Душка Фишер сорвался в онлайн при первой же оказии. Соответствующие сервисы появились на всех платформах (включая GameCube), и теперь тысячи фишеров смогут столкнуться лоб в лоб, пощекотать друг другу пятки лазерными прицелами и выяснить, кто же из них самый хитромудрый хакер, вдумчивый тактик и ловкий метатель дымовых гранат. Возможность играть на одном сервере приверженцам разных платформ (как это было, скажем, в Need For Speed: Underground) не обещается. Но и не отрицается. Пользователи технически подкованных PS2 и Xbox во время онлайновых сражений смогут общаться голосом. Только представьте: захват вражеской шеи, дуло к виску и бархатный шепот в микрофон: «Отдай свою печень!». Или: «Умри, адская супермакака!» Или... В общем, вы поняли. На ПК такие сказочные забавы тоже доступны, но вам придется разбудить в себе Кулибина, установить и настроить специальное ПО.

Добавить тут больше нечего: ждем. Имя разновеликого и мегаужасного Тома Клэнси из названия игры исключили, а подзаголовок сочинили не без задней мысли о бондиане. В итоге оно как с Бондом и получится: предсказуемо, но красиво и очень-очень дорого. Расчехляйте жареную кукурузу, товарищи!

Михаил Бескакотов

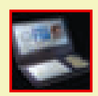
Почти постмортем

Что: Hannibal, заговорщицкий шутер

Где: http://hannibal.arxeltribe.com

Кто: Разработчик Arxel Tribe (www.arxeltribe.com), издатель Strategy First (www.strategyfirst.com)

Когда: 1 квартал 2004 г.



Ага, все тот же «Ганнибал», который сначала должен был выйти одновременно с фильмом,

потом — одновременно с DVD, потом — одновременно со special edition DVD, но, похоже, имеет все шансы увидеть свет одновременно со special 25th anniversary ultimate edition в далеком распрекрасном будущем. О том, что «Ганнибал» основан на какой-то книге, или даже серии таковых, давно уже никто не вспоминает (на официальном сайте вы точно не найдете следа дедушки Харриса), шумиха вокруг публичного мозгоедства улеглась, момент безнадежно упущен, но Arxel Tribe продолжает с упорством волочимого на летальную инъекцию смертника цепляться за свой последний большой прожект. Выход в очередной раз отложен, на сей раз – по причине второго круга внутриутробного тестирования.

Мы уже прекрасно убедились, что Arxel Tribe не умеет делать РПГ (Mistmare), тактические аркады (The Gladiators) и даже квесты – разучилась, осталось только удостовериться, что трехмерные шутеры на правильном движке «Юпитер» делать там тоже не умеют, написать и с облегчением забыть...

Понятно, что в послеганнибаловскую пору компания будет, в лучшем случае, долго-долго производить много-много маленьких проектов, а в худшем – не производить уже ничего и никогда. Последним летом Arxel Tribe сменила одного за другим двух генеральных директоров, едва не лишилась последнего финансового ручейка – поддержки от CTO Group, а люди, ответственные за «Фауста» и «Пророка и убийцу», были разлучены с управленческими мандатами и переведены на безобидные внештатные должности. Нам трудно испытывать симпатии к Летучему Голландцу, тени старой конторы, дому с привидениями, где последней стадией разработки «Ганнибала» заправляет неизвестно кто, а культовый сценарист по ночам трудится уборщиком. Поэтому интерес журнала не оправдывается даже корректировкой на прошлые или будущие заслуги.

Я взялся эксгумировать еще несостоявшийся труп «Ганнибала» по одной простой причине: это единственный на Земле шутер, где, завалив на рыбном рынке темнокожего наркоторговца, вы на месте можете заказать его дактилоскопирование и, главное, аутопсию. Если что и оставляет чувство тотальной и окончательной победы над врагом, так это знание того, что несчастный тут же будет выложен на стол и подвергнут распиливанию, взвешиванию внутренностей на весах и трепанации. Куда уж тут пресловутой мафиозной справедливости...

Это шутер, где, несмотря на явную мясорубку на скриншотах, одной из основных features позиционируется борьба Ангела Смерти ФБР Клариссы Старлинг с... «коррупцией в среде «белых воротничков»! Как ни странно, самыми интересными элементами «Ганнибала» остались те, что с доктором Лектером никак не связаны и нигде пока не демонстрировались: возможность перекрестных допросов подозреваемых, магия ДНК, борьба с сатанинскими сектами, кодами и шифрами. Не хватает только ловли дезертиров, арестов писателей-алкоголиков, искренне полагавших, что им пришли вручить Пулитцеровскую или Нобелевскую премии, и борьбы с махинациями на федеральной почте, чтобы получился настоящий процедурный симулятор работы агента ФБР («ты на службе 24 часа в сутки! Ты можешь любить Бюро всем сердцем, но оно не ответит тебе взаимностью!» – вещает официальный сайт совсем как настоящее правительственное учреждение)...

Как человек, заплативший кровные денежки за Spycraft и X-Files: The Game, я жду скорого (несомненно) релиза «Ганнибала» с величайшими вниманием и нетерпением. Всегда полезно взглянуть на теорию заговора изнутри.

Фраг Сибирский

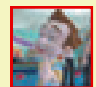
Правила секса

Что: Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude, постхентайный трэш

Где: www.vugames.com/product.do?gamePlatformId=607

Кто: Разработчик High Voltage Software (www.high-voltage.com), издатель Vivendi Universal Games (www.vugames.com)

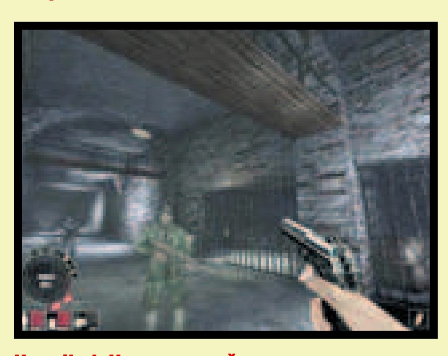
Когда: Разумеется, конец 2004 г.



Он вышагивает по узкой дорожке университетского кампуса. На нем кургузый пиджачок с закатанными рукавами, чрезвычайно неприятного оттенка рубашка и не фатально белые брюки. Нос-картошка гордо смотрит вперед, уши развеваются по ве-



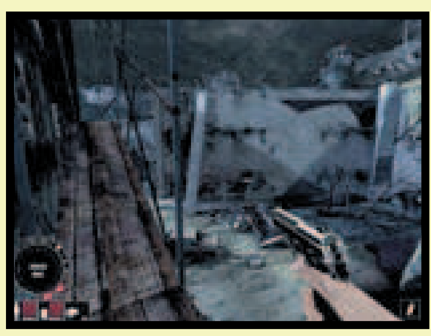
Hannibal. «Агент Кларриса Старлинг, Боевая Машина ФБР, Рука с пистолетом» — кричат заголовки таблоидов...



Hannibal. Не спрашивайте меня, откуда в подвале балтиморской клиники для душевнобольных преступников (действующей?!) взялся подтянутый мужчина с пистолетом-пулеметом «Хеклер и Кох». ФБР виднее. В фильме, кстати, больнички вообще не было, могли бы из вежливости и Харриса помянуть.



Hannibal. Единственный на Земле шутер, в котором можно заказать аутопсию только что убитого противника.



Hannibal. Игра после смены движка. Убого?



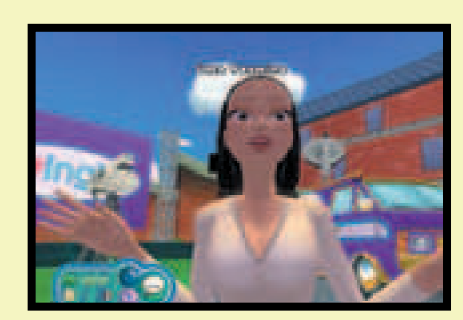
Magna Cum Laude. Если на новых разработчиков «Ларри» в чем-то и можно положиться, так это в плане шуток про гомосексуалистов. Судя по некоторым признакам, в обычно более-менее терпимом «Ларри» на этот раз будет больше шуток про гомосексуалистов, чем в фильме «Джей и Молчаливый Боб наносят ответный удар».



Magna Cum Laude. Что это — приключения Ларри или очередная бестолковая «танцевальная игра»?



Magna Cum Laude. Подрастающий трэшак без смягчающих обстоятельств.



Magna Cum Laude. Кратчайшее расстояние между двумя эрогенными зонами.

тру, и вообще этот человечек похож на Марио, сбрившего вдруг усы, щедро смазавшего волосы бриолином и отсидевшего срок за сексуальные домогательства. Вы можете решить, будто перед вами Ларри Лаффер — воскрешенный в проклятых полигонах, возвращенный в наш мир запретным искусством трехмерного моделирования, осужденный к участию в мерзком реалити-шоу в восьмой по счету серии...

На самом деле все обстоит куда хуже. Это не Лаффер, это его племянник, Ларри Лаваж... Заместитель Лаффера для поколения «Американского пирога». Решение «Сьерры» (пардон, «Вивенди»), захватывающее в своем кощунстве. Вот что бы вы сказали, если бы в следующей серии бондианы на место Джеймса Бонда вылез его двоюродный брат Джеймс Вудхауз?

До каких бы глубин ни опускался старый добрый Ларри в своем нескончаемом поиске снисходительного партнера, ему все же были присущи определенные моральные принципы. Эл Лоуи (Al Lowe) никогда не утрировал пороки и недостатки Ларри, под его пером главный герой-любовник квестового жанра выходил сложной трагикомической фигурой, характером, ностальгическим призраком давно минувших дней, когда все было чуточку проще и чуточку быстрее. Вы можете считать Ларри архетипом неудачника — но подумайте: из всех героев высокобюджетных адвенчур (которые, как на подбор, красавцы-мужчины без комплексов) Ларри был единственным, который регулярно занимался ЭТИМ САМЫМ ДЕЛОМ и, надо признать, с далеко не самыми доступными и крокодилообразными дамами. Отношение же к делу (этому самому) «Сьерры» и High Voltage Software, непосредственного разработчика Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude (проекта, к которому Эла Лоуи не подпускают на пушечный выстрел), хорошо иллюстрируется одним только количественным показателем: на протяжении сей вещи шустрый племянник познакомится с пятнадцатью (!!!) студентками. Да, с пятнадцатью. От штучного, ювелирного, богоборческого подхода — к конвейеру...

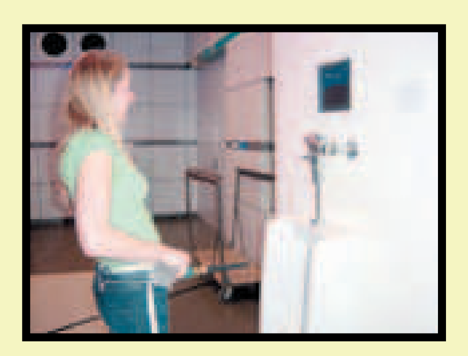
Если верить новым хозяевам «Ларри», главным недостатком серии являлся ее жанр. Хозяева не видят особой ценности ни в великолепных диалогах Лоуи, ни в изощренной квестовой интриге, и для своих целей утилизировали только похабное название и мини-развлечения. Собственно, Magna Cum Laude из одних мини-игр и состоит, являясь точной копией японской порнографической игры: победил в пристеночек, попрыгал на трамплине или станцевал в ночном клубе — получи желаемое, без всяких дурацких квестовых сомнений и проволочек... Кратчайшее расстояние между двумя эрогенными зонами. Когда на очереди еще четырнадцать свиданий, тут уж никто не станет ценить момент и терзаться горьковатой рефлексией.

А уж что они сделали с диалогами! Словесные харакири Ларри и его очередной псевдопассии преобразовали в еще одну мини-игру, вульгарную аркаду, в которой мы управляем нагло ухмыляющимся сперматозоидом. Удачно провел мерзавца через все препятствия — Лаваж небрежно роняет Остроумную Шутку, наглядно растапливающую сердце ледяной королевы из прилегающего к колледжу городка. Действительно — у кого есть время задуматься над следующей репликой? Прикинуть ходы и шансы? Состроить умное лицо? И вы уж извините, но мне как-то не кажется, что полет сперматозоида выгодно оттеняет красоту словесной эквилибристики.

Что тут еще скажешь? Подрастающий трэшак без смягчающих обстоятельств, игра с самой застенчивой витрины вашего любимого магазина. Да, и, по мнению экспертов, здешние полигональные дамы наделены столь острыми углами, что элементарно опасны для жизни пользователя.

Маша Ариманова

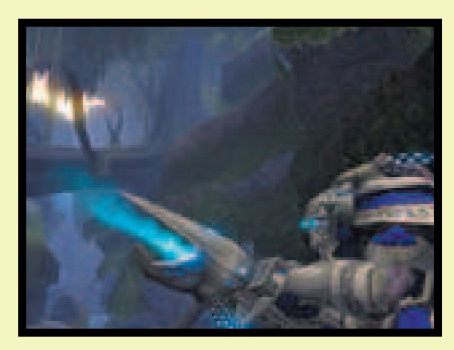
Джош Ван Вельд (Josh VanVeld), продюсер-обольститель из High Voltage, жарко шепчет на ушко потенциальному покупателю: «Вместо того чтобы использовать деревья диалогов с засохшими ветками, как это было сделано в глупых старых адвенчурах, мы пришли к совершенно новому – И ОЧЕНЬ СМЕШНОМУ – интерфейсу. Рулите «иконкой» внизу экрана. Будете рулить правильно – и думать не надо, и все девки ваши, и СМЕШНО ОЧЕНЬ. Я, конечно, человек скромный, но не побоюсь сказать, что именно ЮМОР делает нашего «Ларри» столь уникальным. Ну, юмор и сперматозоиды...»



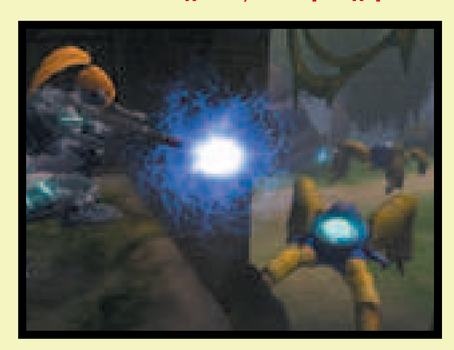
Без реформы управленческих узлов нас ожидает такое же веселое будущее, как и пользователей новой консоли You're In Control (вчитайтесь в это название!), разработанной недавно в MIT Media Lab (да, Массачусетс) и управляемой при помощи жидкости, под напором бьющей в установленный на стенке писсуара планшет.



StarCraft: Ghost. Cloaking device позволяет подобраться к любому противнику.



StarCraft: Ghost. Отнять жизнь у такого — истинное наслаждение, мистер Андерсон!



StarCraft: Ghost. Вот такая она, генетически модифицированная барышня Нова.

Правый верхний шифт

Что: Напряженка со средствами ручного ввода, сильно омрачающая массовый приход кроссплатформы на ПК

Когда: 2004 г. — уже сейчас



Спустя некоторое время после того, как в вашем доме появляется какая-нибудь из актуальных консолей, вы начинаете удивляться воздушной легкости телевизионно-приставочного геймплея и недоумевать, почему этот эффект недостижим на родных ПК. Казалось бы, нужно задействовать ТВ-выход на видеокарте, тщательно отпозиционировать звук и пересесть со стула на диван — и ваш системный блок будет в состоянии эмулировать и PS2, и Xbox. Даже игры все те же: Beyond Good & Evil, GTA Vice City, «Принц»... Но что-то не так. Что-то мешает сломаться невидимой стене между вами и изображением на экране телевизора.

Долго не копайте, ладно? Ответ находится у вас в руках. Это геймпад.

Жить в 2004 году без геймпада — то же самое, что не уметь обращаться со столовыми приборами. Попытки поиграть без геймпада в современный кроссплатформенный экшен не от первого лица заканчиваются расстройствами. Людям, которые делают тройные отскоки между двух стен при помощи клавиатуры и мыши, не люб и не дорог новый «Принц». Скажите, с геймпадом какой марки вы собираетесь играть в ПК-игры в 2004 году? Microsoft? Thrustmaster? Logitech? Saitek? Неправильные ответы. Достаточно один раз взять в руки Dual Shock 2 от сами знаете какой приставки, и вы сразу поймете, что магические руны «крестик», «кружок», «треугольник» и «квадрат» наделены страшной силой и не зря возводятся своими адептами в ранг геральдической святыни. Игра, которой неудобно управлять, никогда не будет сертифицирована Sony. Добросовестно к реализации управления относятся и разработчики для всех остальных консолей, включая малыша GameBoy Advance.

И только в родных кантуперных шпинатах с этим не все ладно. Включение вертикальной инверсии мыши в ПК-релизе Beyond Good & Evil в качестве, надо полагать, бесплатного бонуса активизирует инверсию горизонтальную. Кошмар! Чтобы заставить Джека Слэйта из гонконгского боевика Dead to Rights хоть немного слушаться руля, нужно долго корпеть над уродливой таблицей DirectInput. Ужас! Передавайте привет суперкомпании Microsoft. К слову, надежды опять на нее, родимую. Windows Longhorn принесет на ПК новую версию DirectInput, и нам остается смиренно надеяться, что случится это все-таки в 2004 году, а классификация инпут-пресетов по версии Microsoft окажется вменяемой и будет тепло встречена разработчиками геймпад-ориентированных игр.

Но есть еще одно неприятное обстоятельство, и от одной лишь Microsoft оно не зависит. Для ПК не делают отличных геймпадов. Хороший найти можно, а вот отличного не сыскать. Приходится выбирать между откровенно несерьезным 360 Modena от Thrustmaster, продукцией Saitek из дешевой пластмассы и моделью Dual Action от Logitech (к слову, недавно Logitech признала, что у этой — самой популярной — модели есть конструктивные дефекты с правым аналоговым мини-джойстиком). В общем, несладко. Но даже если производители игровых контроллеров не возьмутся за ум и не представят геймпад, удовлетворяющий нашим строгим требованиям, мы найдем выход. Закажем с доставкой на гонконгском сайте www.lik-sang.com USB-переходник для Dual Shock 2 и будем надеяться, что компания Sony не затаскает нас за это по судам. В сырых интерполовских темницах с играми не густо.

Михаил Бескакотов

Прощание с Blizzard

Что: StarCraft: Ghost, «tactical-action console game»

Где: www.blizzard.com/ghost

Кто: Разработчик Nihilistic (www.nihilistic.com), издатель Blizzard (www.blizzard.com)

Когда: Зима (февраль) 2004 г.



В 2004 году Blizzard впервые изменит нам с тремя игровыми консолями сразу. В феврале-марте владельцы потешных пластиковых коробок получат доступ к напичканному электроникой телу генетически модифи-

цированной девушки по имени Нова. Сверхсекретный агент будет бегать по стенам, танцевать на трубах с убийственной грацией кошки и отнимать жизнь у во многом повинных инопланетян. Обтягивающий комбинезон Новы не скроет от взволнованных глаз ни одной детали – мы увидим все. Совершенно все. Впрочем, нет... «нас» там не будет.

Ощущение двойственное. С одной стороны – не хотите, и не надо. Потом приползете сами с убогой портированной версией на блюдечке, только будет поздно. Пышущие жаром графические карты и центральные процессоры унесут нас далеко-далеко, где ваши размытые текстуры потеряют всяческое подобие, а вяло освещенные уровни скроются во мгле. Мы напишем еще одну разгромную рецензию и выбросим вас на свалку истории – туда, где уже валяется никому не нужный Halo.

С другой стороны, мы чувствуем приступы легкой элегической печали. Компания Blizzard всегда была некоторой константой, символом эпохи, в которой мы выросли. Эпохи, которая уходит в прошлое. Первый WarCraft, только вдумайтесь, появился ровно десять лет назад. Сегодня очередной StarCraft слушается геймпада, не является стратегической игрой и во всем старается быть похожим на старших японских товарищей в лице Metal Gear Solid. Недовольный распределением инвестиций, Blizzard покидает дед-основатель Билл Роупер (Bill Roper), а за ним спешат еще несколько ключевых сотрудников, являвшихся биологическими родителями WarCraft, StarCraft и даже самого Diablo.

Это не значит, что знак качества Blizzard скоро покроется ржавчиной. Нова – очень способная девочка. В ее череп встроена термальная камера, позволяющая определять слабые места в броне космических пехотинцев. Ее сверхтехнологичный cloaking device позволяет подобраться близко даже к самцу зерга в брачный сезон, а особенная гордость разработчиков, режим «гиперспид», заставит мистера Пэйна выпить все свои обезболивающие сразу и забыться бесконечным сном без сновидений. Случится еще и World of WarCraft, и когда-нибудь обязательно – StarCraft 2. И все же установленный мировой порядок нарушен. Черепахи пришли в движение, слоны беспокойно сопят сквозь сон, и король Земли, который по определению – шар, забыл, с какой стороны сегодня утром разбил яйцо.

Олег Хажинский

Стволы и педали

Что: DRIV3R, автомобильно-гангстерский фетиш

Где: www.driv3r.com

Кто: Разработчик Reflections Interactive (http://driver.gtgames.com/developer.html), издатель Atari (www.atari-.com)

Когда: Лето 2004 г.

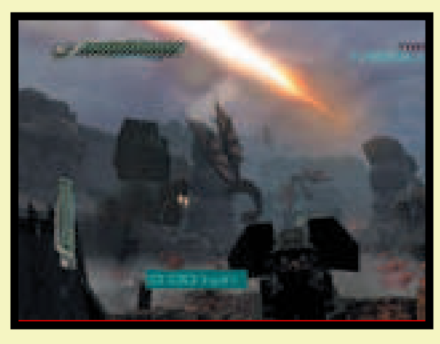


V0pR05 N4 7Y54ChU RU813J: Ch70 BuD37, 351i d0V3Ri7' R4zR4-807kU N4zV4NiJ4 iGrY pR0fF355i-0N41'n0Mu 8R3nDiNg0V0Mu 4G3N757vU? 07v37: 53r'3zNi3 1JuDi V G4157uK4h vNiM47-31'N0 iZuCh47 c313vUJu 4UDi70RiJu...

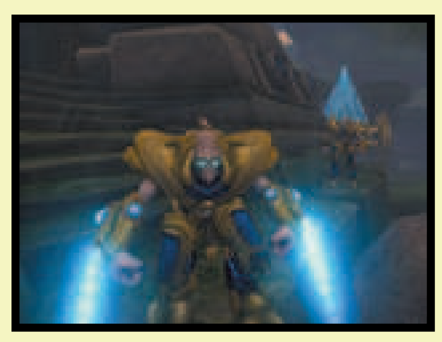
На этом разрешите покончить с сомнительными перформансами и сообщить, что, пока вы недоумеваете, в мире пишется не одна диссертация на тему «нейминга» – да, это именно вот ТАК теперь и называется. Но мне очень хочется верить, что мы вполне серьезные люди и найдем в себе достаточно такта закрыть глаза на мелкие производственные издержки компании Atari. В конце концов, что нам – жалко, что ли? Не жалко нам. Ни капельки. Главное – чтобы игра получилась. Ведь даже если не брать во внимание заслуги первой серии Driver, то перспективы перед сиквелом открываются просто сказочные. Я даже вот что скажу: если окинуть взглядом все экшен-анонсы, случившиеся за последние полгода, то ничего свежее и привлекательнее третьего «Драйвера» найти не получится – бо засуха.

Вы уже готовы к подробностям?

ГОЛЫЕ ФАКТЫ Главного героя зовут Таннер, и он служит копом под прикрытием. Для его дежурной фразы «If I came here to kill you, you'd be dead», произнесенной голосом Майкла Мэдсена (известного вам по фильмам Kill Bill, Donnie Brasco и Reservoir Dogs), уже зарезервировано место в истории КИ рядом с изречениями Макса Пэйна и Томми Версетти. Лицом же Таннер – вылитый Винни «I'm driving down the street with your head stuck in my window» Джонс (Lock, Stock..., Snatch). Задача перед этим прямолинейным чело-



StarCraft: Ghost. Когда Нове надоедает рукопашный бой, она седлает местный Т-34, и протоссам становится особенно жарко.



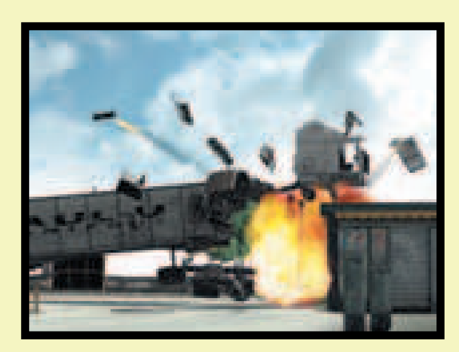
StarCraft: Ghost. В общем, мы напишем еще одну разгромную рецензию и выбросим игру на свалку истории.



DRIV3R. После Vice City выпускать игру схожей направленности, но без мотоциклов, было бы преступлением перед homo ludens. Разработчики это понимают.



DRIV3R. От ракурсов, которыми манипулирует игра, захватывает чей-то дух. Похоже, создатели и впрямь без ума от своих автомобилей!


DRIV3R или Destruction Derby 3?


DRIV3R. Пресс-релизы настойчиво твердят о том, что большую часть игрового времени нам придется провести за рулем.


DRIV3R. Вы можете представить, чтобы злодей в кожаном пиджаке и с голосом Мэдсона угонял автомобили, а не «тачки»?


Hitman: Contracts. Наглядное пособие к стихотворению Самуила Яковлевича Маршака «Кем быть?».

веком стоит нехитрая: вывести на чистую воду организованную группу автоугонщиков во главе с Джерико, бандюгой с обрезом и голосом Микки Рурка (кто не знает обаяшку Харлея Дэвидсона?). Мое изголодавшееся по хорошим экшен-сюжетам воображение уже рисует идеальную гангстерскую утопию, пропитанную не попсовеньким Gone In Sixty Seconds, а вовсе даже The Untouchables Брайана де Пальмы или — если мечтать вволю — The Maltese Falcon Джона Хьюстона.

Неуязвимому Иерихону помогает девушка по имени Калита, озвученная вульгарной от рождения Мишель Родригез (S.W.A.T., Resident Evil). Да, сия Калита возглавляет филиал преступной организации в Майами. Из Америки «тачки» (вы можете представить, чтобы злодей в кожаном пиджаке и с голосом Мэдсона угонял автомобили, а не «тачки»?) перегоняются в Европу, а оттуда в Россию. Из сюжета географическое изобилие плавно переходит в игру: Ницца (страна Франция), Майами (страна Флорида) и Стамбул (страна Турция, «it's a not a real country anyway-a-ay»). На случай, если кому-нибудь взбредет в голову занудствовать о том, что локаций маловато, Atari приберегла несколько выразительных числительных. Тридцать квадратных миль на каждый город. Сто пятьдесят три мили дорог. Тридцать одна тысяча детально прорисованных зданий. Вы все еще кипятите?

TAKE A RIDE Не стоит забывать, что DRIV3R — это хоть и глубоко сюжетный, но все-таки рейсинг. Пешие путешествия по улицам, «зачистка» зданий и прочие перестрелки — все это обязательно будет, но подробности пока не разглашаются. Пресс-релизы настойчиво твердят о том, что большую часть игрового времени нам придется провести за рулем. И это самый настоящий праздник: все помнят, КАК в первом Driver была реализована автомобильная физика? Самые чуткие, живые подвески, самые захватывающие заносы и «полицейские развороты», самые лучшие «Мустанги»... Все это, перемноженное на три, непременно появится в DRIV3R. Доказательством тому — короткий видеоролик в омерзительном качестве, где кадры с гордо дефилирующими гангстерами мелькают вперемежку с черным «Ягуаром». Машина лавирует в трафике, правдоподобно кренится на подвеске, сметает деревянные заборы и мусорные баки — словом, дает понять, что новый приступ автомобильного безумия нам с вами обеспечен. Усугубит положение детальная система повреждений. Обещается, что кузова машин можно будет доводить до состояния выжатого тюбика зубной пасты и выглядеть это будет совсем не по-мультяшному. Подобные заявления можно было бы смело пропустить мимо ушей, когда бы у Reflections Interactive не было за плечами двух частей Destruction Derby.

Особого внимания заслуживают главные герои игры — колесные средства в самом широком диапазоне типов и размеров. Машины не лицензированы, но это можно легко понять и простить: ни у одной Atari не хватит денег, чтобы купить разрешение на безнаказанную деформацию ТАКОГО автопарка. Загибайте пальцы: классические американские машины 70-х, современные спорткары (включая что-то подозрительно похожее на легендарную Lamborghini Diablo), семейные универсалы, пикапы, дамские малолитражки, одолженный у Фантомаса «Ситроен», чопперы, спортбайки и восемнадцатиколесные грузовики. Словом, все, что нужно.

Собственно, рассказывать о DRIV3R что-то еще — только размазывать краски. ЭТО обещает быть редким примером игры, в которой ПРОСТО ВОДИТЬ МАШИНЫ — всеохватывающее, первобытное, неописуемое удовольствие. В Reflections Interactive, мы надеемся, это понимают, и потому базовой сюжетной кампанией дело не ограничится. Будет режим Take a Ride, где между игроком и широкими проспектами городов не встанут ни таймеры, ни триггеры, ни прочая чепуха, пока он, игрок, этого сам не захочет. Ежели праздная езда надоест, в дело вступит survival с участием полицейского автопарка, бесчисленные мини-игры с трамплинами, чекпойнтами и таким любимым некоторыми охламонами таймером.

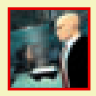
GO FOR IT! Напоследок интересная подробность. Все помнят, что за баснословные деньги Atari заказала у продюсерской студии Ридли Скотта трехминутный фильм, который возглавит рекламную кампанию DRIV3R? Не пропустите: на сайте игры выложена первая часть. За три дня до ее появления были опубликованы два ее же трейлера. Рекламные ролики рекламного фильма, улавливаете? Такие самоуверенные промо-уколы — пол-

ная противоположность антикризисного маркетинга. Значить это может только одно: издатель железно уверен в игре.
И все равно, давайте — на всякий случай — не верить ни одному слову, что вы прочитали выше.

Михаил Бескакотов

Третий лысый

Что: Hitman: Contracts
Где: www.hitmancontracts.com
Кто: Разработчик IO Interactive (www.ioi.dk), издатель Eidos Interactive (www.eidos.com)
Когда: Однажды в 2004 г.

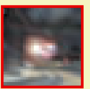


Он. Обещался. Быть. В этом. Году. Hitman: Contracts. Увесистый гид по городам, странам и мелкочеловеческим нравам, сминающий килем канал Discovery и подшивку National Geographic за восемь с половиной лет. Удар по самолюбию сикхов, гаитян и антарктических пингвинов. Наглядное пособие к стихотворению Самуила Яковлевича Маршака «Кем быть?». Ежевечерняя порция паранойи для вас и вашего темного «я». Ярость всего обиженного и угнетенного человечества, сосредоточенная в хмурых бровях меркантильного убийцы. Глыба из тех, ради которых все и. Производства датской IO Interactive. Ждем. Надеемся. Верим. Очень. Всегда.
Перебор с пафосом, да? Извините, ничего не могу с собой поделать. Информации об игре крайне мало — приходится отдаваться фантазиям и отчаянно ностальгировать. Незадолго до официального анонса игру показали несчастным, купившим коробочную версию с Deus Ex: Invisible War: на диске был анимационный ролик без единой секунды геймплея и игровой графики. Что на сайте? Только очертания Сорок Седьмого, слоган «No terms. One condition» и логотипы ключевых платформ. Старт — когда-нибудь в 2004-м. «Bloody vibes» — и все. Могильная тишина и гнетущее молчание. Eidos берет измором. У нас на руках десяток скриншотов в крайне невысоком разрешении, из которых ни черта не понятно. Игра может выглядеть мерзко, игра может выглядеть гениально. Новый движок. Упор сделан на игру света и тени. Много крови и докучавший во втором «Дэусе» эффект Bloom. Единственная расплывчатая фраза кого-то из IO о том, что нам сделают эпично и волнительно. Джеспер Кид (Jesper Kyd) оторвется от поделки Konami McFarlances Evil Prophecy, чтобы помочь датчанам и снабдить Hitman: Contracts саундтреком. На все вопросы Кид отвечает уклончиво: dark electronica.
В музыкальной среде есть понятие «испытание третьим альбомом». Чаще всего о нем вспоминают, когда второй релиз был чуть хуже дебютного. С «Хитманом», вы помните, все было именно так. Чем для Лысого закончится это испытание, которое с сокрушительным свистом проваливают 90 процентов подающих надежды музколлективов, мы обязательно узнаем когда-нибудь в 2004-м.

Михаил Бескакотов

Трип

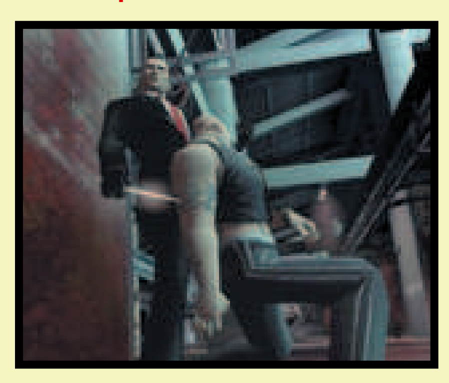
Что: Графика, Need For Speed
Когда: Уже, далее со всеми остановками



Все, девчонки, финиш, реальность уже не катит. Сложно выделиться, показывая до последней песчинки, как идеально роют песок колеса. Работа увеличивается в геометрической прогрессии (все красоты и детали нужно кому-то честно изготавливать, а чем они меньше, тем их больше), а эффект «похожести» — в логарифмической, увы (добавь к уже хорошей модели ткани отдельные ворсинки — кто это заметит?).
Что будет дальше? Ничего хорошего. В анекдотах есть рецепты почти на все, и здесь применим старый добрый вариант: «Умом надо выделяться, умом!».
Уже не за горами момент, когда любая, даже самая маленькая, игра станет неотличима по виду от реальности. И что же дальше? Неужели возврат к истокам, игры, в которые интересно играть, а не рассматривать красивую анизотропную фильтрацию и игру света и тени на чешуе злых гадов? Что вы, это «плохо» ставится на конвейер.
Есть рецепт попроще: продолжить выделяться картинкой на экране. Из груди игрока должен вырваться вопль восторга, его должно захлестнуть и унести бурным потоком видеоэффектов. И что же мы видим? Отдельные разработчики уже сейчас берут на вооружение технологии явно химического генезиса. Не будем далеко ходить, возьмем обмусоленный популярный



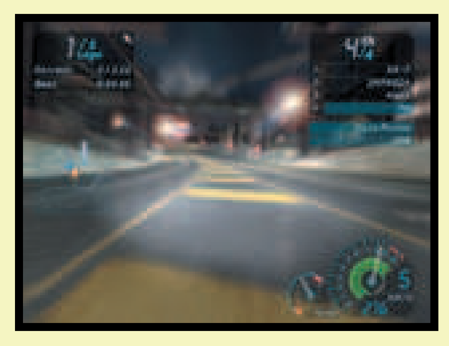
Hitman: Contracts. Бойня в рефрижераторе — это так трогательно.



Hitman: Contracts. Так чем же закончится третье испытание для Лысого?..



NFS: Underground. Я знаю, этот физиологический недостаток называется tunnel vision. Говорят, лечится витаминами.



NFS: Underground. На такой скорости окружение уже не особенно важно. Ощущение гармонии с вечностью, смирение и готовность встретить появившийся из мутного Мирового Эфира бетонный блок.



Сергей Герасев, менеджер по внешним проектам «1С».



«В тылу врага». Физика разрушения в действии — снимаем шляпы.

пример. Need For Speed: Underground. Включите всю графику на максимум, вместе с отражениями, бликами и прочими радостями, а главное — не забудьте о Motion Blur и Light Trails. Результат — на скриншотах. Психоделика, недостижимая никакими кактусами, состояние игрока, в котором впору включать аварийку и отползать к обочине, ибо никакими правилами не разрешена езда в сильном наркотическом опьянении, совмещенном с куриной слепотой и другими проблемами зрения.

А теперь, внимание, вопрос: многие ли жаловались на такую графику? Ну, где же вы, любители реализма и ценители детальности? Нету? То-то же. Именно так визуальная наркомания и прижилась, активно подпитываемая рекламными лозунгами «The way it's meant to be played» от ведущих производителей железа. Именно так она и победит, освещенная стробоскопической подсветкой днища и покрытая толстым-толстым слоем шейдеров. Мне, впрочем, тоже нравится... А то, что мерцание света и тени с частотой альфа-ритма головного мозга вгоняет в транс и вызывает эпилептические припадки, — так ради того, собственно, и играем... Именно это и есть отныне мейнстрим.

Господин ПэЖэ

Чак Осиеджа (Chuck Osieja), исполнительный продюсер Need For Speed: Underground, считает, что «Underground временами настолько быстр, что я видел людей, физически реагирующих на игру. У них потеют руки, они выпрыгивают из кресел, когда чуть-чуть не врежутся. Уже после тридцатисекундного драг-заезда вы будете выжаты как лимон. Underground переводит гонки на новый уровень в смысле скорости».

Тылу врага, в

Что: «В тылу врага», стратегия в реальном времени

Где: http://games.1c.ru/outfront

Кто: Разработчик Best Way (Северодонецк, Украина), издатели: в России — «1С» (http://games.1c.ru), на Западе — Codemasters (www.codemasters.com)

Когда: Лето 2004 г.



Дебютный проект украинской команды Best Way, к бабке не ходи, станет одним из главных открытий RTS-сцены 2004 года! Пусть не введет вас в заблуждение скромное название, взятое напрокат у черно-белого кинофильма про советских разведчиков, порядком уже примелькавшиеся декорации Второй мировой и подразумеваемая неопытность разработчиков-неофитов. За всем этим скрывается бомба, которая вдребезги разнесет наши представления о том, что можно сделать из подручных средств за два года упорной работы.

Авторы распотрошили рафинированное тельце Commandos, наделив оболочку бездумной яростью Crimsonland и веселым сумасшествием Postal. Их 3D-движок собственного изготовления неправдоподобно хорош, а физика разрушений заставляет критически пересмотреть все сказанное г-м Орловским про Silent Storm и реальное время. Но это еще не все. Кажется, Best Way хочет сделать с RTS то же, что сотворили недавно с action-жанром Medal of Honor и Call of Duty. И если я прав хотя бы наполовину, а Codemasters, купившая у «1С» права на распространение игры за пределами бывш. СССР, сделает как должно, парни из Северодонецка смогут не работать до конца жизни. Впрочем, не будем забегать вперед.

ОСМОТР ВНЕШНЕГО ВИДА Менеджер по внешним проектам «1С» Сергей Герасев беззастенчиво играет прямо на рабочем месте, на что имеет полное право. На заваленных строительным мусором улицах немецкого городка идет ожесточенный бой: несколько танков маневрируют в развалинах, один уже подбит, солдаты короткими перебежками носятся между укрытиями и палят из всех доступных пониманию видов автоматического оружия сразу. Происходящее напоминает одну из бесконечных стычек в Call of Duty, и, если вы попросите меня объяснить почему, я не смогу дать ответ. Возможно, солдаты ведут себя слишком правдоподобно для управляемых резиновой рамкой RTS-юнитов, а захваченный действом Сергей явно далек от нервного срыва: дышит ровно, чему-то улыбается и кем-то управляет — сразу не поймешь, кем.

Качество картинки настолько высоко, что кажется — монитор протерли от пыли какой-то особенной тряпкой. Очень реалистичные, хорошо подогнанные текстуры, много, очень много мелких деталей на экране и убедительная частота кадров создают волшебное ощущение



«В тылу врага». Качество картинки настолько высоко, что кажется — монитор протерли от пыли какой-то особенной тряпкой.



«В тылу врага». Осторожно! Хрупкие юниты! Не заметив уходящего на взлет истребителя, мы устраиваем на экране форменный дизастер.



«В тылу врага». Интеллектуальная RTS в стиле ранних Commandos? Вряд ли.



«В тылу врага». Обратите внимание на курсор хитрой формы — таких авторы придумали множество. Одно нажатие мыши, и вчерашний юнит начинает вести себя как суперагент Нова.

— ни одна из современных 3D RTS не может похвастаться таким движком. И если в Commandos изумительно красивые декорации были безнадежно мертвы, то здесь... Один из танков задним ходом врезается в стену дома, и та совершенно натуральным образом рушится, поднимая вокруг облака пыли. «Да, да», — отвечает Сергей на мой немой вопрос. «А как же?..» — продолжает блистать красноречием ваш корреспондент. «В Silent Storm здания состояли из кирпичей, здесь — из более крупных блоков, — поясняет г-н Герасев. — Эффект, впрочем, тот же. И прекрасно работает в реальном времени. Вот, смотрите».

Выбрав танк, Сергей одним движением заряжает фугасный снаряд («Бронебойным нельзя — прошьет стены, и только») и наводит светящийся курсор на ближайший дом. Наводчик в танке управляет орудием, пытаясь поспеть за движением человека с мышью в руках. Огонь! Вспышка, удар, здание возмущенно вздрагивает, покрывается сетью трещин и на какую-то долю секунды замирает, а затем буквально лопается внутрь себя. Фрагменты стены, поднимая тучи пыли, с грохотом кувыркаются, валятся вниз, формируя вполне реалистичный завал. «Если бы в здании находились люди, они бы погибли», — сообщает Сергей. От дома осталось две стены. Занавес.

В ПОИСКАХ ФЕРДИНАНДА Сергей начинает миссию заново. Город целиком захвачен фашистами, а в нашем распоряжении всего три американских солдата и танк. У экипажа осталось два снаряда и горючего на донышке. Что делать? Для начала разобраться с кнопками. «В тылу врага» щеголяет двумя режимами управления — стандартным и «прямым». Можно выбрать солдат рамкой и отправить куда следует — ребята, как могут, выберут безопасные позиции (это особенная гордость разработчиков) и откроют огонь при виде соперника. Другими словами, не пропадут.

«Прямой» режим позволяет получить полный контроль над юнитом, будь то пехотинец, экипаж танка, мотоциклист, десантник на моторной лодке или водитель грузовика. Объект слушается «стрелок» клавиатуры и ведет огонь в направлении, недвусмысленно указанном курсором мыши. Прошедшие через горнило Crimsonland поймут, что к чему. В ситуации, когда каждый снаряд на вес золота, а физический движок позволяет отслеживать попадания в гусеницу или водителя автомобиля, лучше все органы управления держать в своих руках.

Заметив появление игрока, немецкие солдаты открывают бешеный огонь — без особого, заметим, результата. Серьезные повреждения нашему танку может доставить только фаустпатрон или другой танк. Вот, кстати, и он — скрежеща гусеницами, PZ-4 появляется из-за угла. Сергей готов к встрече и одним метким выстрелом разносит ему гусеницу. «Танк нам еще понадобится», — сообщает он с видом заговорщика. Подбитый PZ-4 не потерял способности вести огонь, поэтому Сергей уводит свою машину из зоны видимости разъяренных фашистов.

Интеллигентно помыкаемые скриптом противники не спешат бросаться в контратаку — они дают игроку прийти в себя и решить несложную логическую задачку. Видите этот подбитый и брошенный танк? Один из наших солдат лезет внутрь и находит клад: 12 снарядов, почти полные баки и ремонтный комплект! Если мы все сделаем по-умному, скоро у нас будет два танка. Понимаете?

Через минуту наш скромный Sherman снова появляется на оккупированной фашистами улице. Г-н Герасев не экономит патронов, демонстрируя дорогому гостю мускулы физического движка. Залп фугасным оставляет на мостовой воронку, а ударная волна отправляет тела нацистов в полет неведомой несчастным обитателям C&C: Generals грации. «Иногда, — сообщает автор эффекта, — их разрывает в клочья».

Тем временем бой почти закончен. Из полыхающего вражеского танка выбегают объятые пламенем фашисты. Курсовой пулемет обрывает их виртуальные муки: режим прямого управления сегодня особенно беспощаден.

METAL. GEAR. SOLID! Обладая столь завидным экстерьером, «В тылу врага» могла бы остановиться на уровне аркады — и получить свою порцию заслуженной славы. Источник живительного геймплея ощущается даже на расстоянии. Но у разработчиков более амбициозные планы — они делают интеллектуальную RTS в стиле ранних Commandos. Хотя сравнивать эти игры не совсем честно — они принадлежат разным поколениям.

Commandos превратилась в имеющий единственное решение пазл, в котором игрок не имеет права на ошибку. Создатели «Тыла» дадут своим игрокам возможность исправить ситуацию, не ввергая их в кармический круговорот загрузок и сохранений. Уровни-головоломки при известном упорстве откроются и сверхосторожным поклонникам Splinter Cell, и любителям активных действий в стиле Battlefield 1942 и Medal of Honor.

Особой формы курсоры-подсказки заставят наших солдат ползти вдоль стен и вести огонь из укрытий, что твой Солид Снейк. Живородящие травы, кустарник и деревья, представленные здесь в товарном количестве, помогут скрыться от нескромных взглядов вражеских патрулей. Правда, единственный выстрел из танка в сторону источника подозрительного шума превратит даже самую густую листву в обугленные ветви (проверено на практике!), а искусственный интеллект соперников способен обращать внимание на отблески огня во время стрельбы. Да, и если ночью выстрелить в фонарь, станет темно.

ТРИУМФ КИНЕМАТИКИ Игры слишком много, чтобы описать все увиденное в короткой заметке. Мне показали всего несколько уровней из уже собранной пары дюжин, и везде нас ждали достойные самого подробного анализа приключения.

Я видел, как под пулеметным огнем проседает на все четыре колеса джип — шины лопались одна за другой под аккомпанемент разлетающихся стекол. К чему такой недетский реализм машинке размером с рублевую монету? Я видел, как грузовик с только что убитым водителем на полном ходу врезается в цистерну с горючим, подрывая к чертям собачьим половину карты. Я видел, как выруливающий на ВПП Junkers-52 сталкивался с взлетающим FW-190 в трехмерные клочья; видел стену дождя более натуральную, чем настоящий дождь. Под руководством Сергея мы поджигали спичками торфяные болота, плавали пятью стилями в холодных водах норвежских фьордов, вели огонь из захваченных береговых орудий по исполинскому парому, высаживались в Нормандии, баловались с коктейлями Молотова...

Гиперинтерактивный игрушечный мирок «В тылу врага» продолжает преподносить сюрпризы даже самим создателям. Как оно все будет в сборе, мы узнаем всего через полгода. Если авторы сумеют найти верный баланс между огнеопасной аркадой и тактической головоломкой, мир приобретет еще одну икону, на этот раз — не испанского, а украинского производства. Пустячок, а приятно.

Олег Хажинский

Часовые Родины

Что: «Операция Silent Storm: Часовые», походовая стратегия с элементами РПГ
Где: www.nival.ru/rus/s2_info.html
Кто: Разработчик Nival (www.nival.com), издатель «1С» (http://games.1c.ru)
Когда: Весна 2004 г.

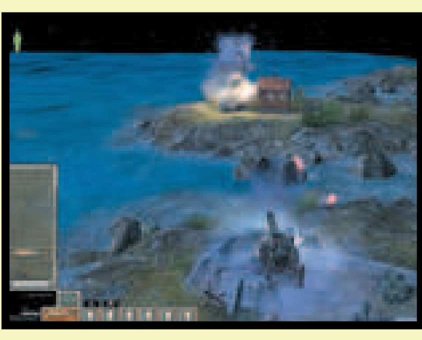


Весной с.г. Главный Герой очнется в темном и негигиеничном подвале. В руках он обнаружит топор, а рядом — мужчину по имени Борис. Потрогав больную голову, Герой произнесет несколько простых русских слов, которые мы вряд ли когда-нибудь сможем напечатать. Он вдруг не узнает своего голоса, потому что руководитель проекта «Операция Silent Storm: Часовые» Дмитрий Захаров хочет перезаписать партию Главного Героя целиком. И на этом его планы, заметим, не заканчиваются.

Гордость российского игрового экспорта, «Операция Silent Storm» шагает по планете. Буржуи кривят рожи, но поделать ничего не могут — ниже «четверки» игре мало кто ставит. Это порог признания. В бывшей союзной республике Финляндия Silent Storm так вообще стал главным игровым событием года. Ради такого дела директор по развитию бизнеса Майк Алленсон отправился в холодную северную страну за ценным подарком.

В апреле-мае с.г. в России приключения панцеркляйнов Маши и Вити продолжатся — «Нивал» уже почти закончил работы над аддоном «Часовые». Пропустить это событие вам никто не разрешит. В офисе компании пахнет перегретым машинным маслом и серой — нам удалось вырвать г-на Захарова из производственного процесса всего на полчаса.

MATERIAL WORLD Озвученный заново герой придет в себя уже после завершения войны и откроет много нового. После пары разгонных миссий разработчики



«В тылу врага». Тяжелое береговое орудие способно вести огонь не только по кораблям. Очень скоро мы сравняем с землей все, до чего сможем дотянуться.



«В тылу врага». Выстрел из танка превратит даже самую густую листву в обугленные ветви.



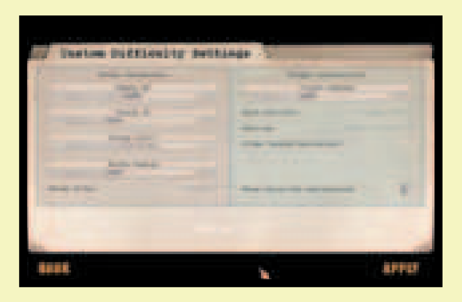
«В тылу врага». Я видел, как выруливающий на ВПП Junkers-52 сталкивался с взлетающим FW-190 в трехмерные клочья...



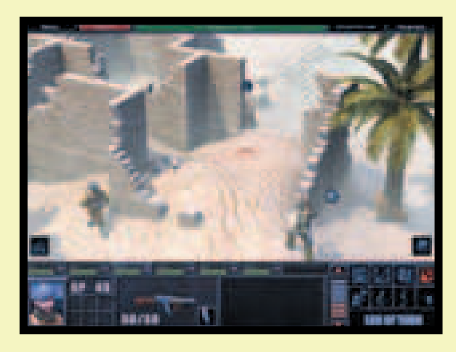
Дмитрий Захаров, руководитель проекта «Операция Silent Storm: Часовые».



«Часовые». Концептуальное меню вряд ли оставит равнодушными поклонников прекрасного. На протяжении всей игры в кадре находится спящий человек. А может быть, мертвый? Нет, кажется, дышит.



«Часовые». Благодаря тонкой настройке уровня сложности игру можно модифицировать до бесконечности. Опасный инструмент в неопытных руках.



«Часовые». В ветреную погоду тучи песка ухудшают видимость и заодно делают картинку более объемной.



«Часовые». Дизайнеры уровней , по всей видимости, находятся под влиянием творчества популярного кинодеятеля П. Джексона.

выводят нас на орбиту победившего капитализма — на любой сущности в «Часовых» герой обнаружит ценник. Склад приватизирован и теперь называется «магазин стрелкового оружия», вместо отдела кадров образовалась рекрутинговая компания, и даже привычный вопль «берегите патроны!» обретает в «Часовых» новый, зловещий смысл. Кто сказал «Jagged Alliance»? Садись, «пять».

Да, интернациональная команда «Часовых» буквально с самого начала игры переводится в режим хозрасчета и самоокупаемости. За выполнение миссий пожелавший остаться неизвестным спонсор выплачивает деньги, за выполнение дополнительных миссий — дополнительные деньги, а вот за уничтожение гражданского населения (пометка в блокноте: «спросить про коров», зачеркнуто) — деньги, наоборот, вычитаются.

С волками жить — по волчьи выть: по многочисленным просьбам игроков ниваловцы организовали на базе ящик личных вещей размером с цистерну для авиационного топлива. Кроме того, после завершения каждой операции игроку не придется бегать по всему уровню, подбирая за убитыми оружие и боеприпасы — полный список добытых трофеев появится в специальной таблице с непременным указанием стоимости. Игрок сам решит, что оставить на поле боя, а что взять на базу.

Вот еще новинка: игра научится вести счет удачам и поражениям каждого члена команды и в конце каждой миссии непременно обнародует результат. Кто, кого, сколько и как убил, сколько раз хотел, но не получилось, собирался, но не успел, или успел, но не так, как собирался. Статистика по каждому герою будет накапливаться, и со временем игрок сможет алгеброй поверить свои интуитивные предпочтения. Если kill ratio Зинаиды упал ниже голенища, значит, до свидания, Зина («Сопли-то подбери!»). Благо, желающих вступить в отряд по борьбе Неизвестно с Кем полно, только деньги плати. Насчет формы оплаты наемников, кстати, в «Нивале» много спорили. Решили так: зарплату не платить, а выкупать человека с потрохами один раз и навсегда. Согласны?

ПРОСТЫЕ ДВИЖЕНЬЯ «Часовые» станут чуть компактнее и «прямее» — около двух десятков миссий, не считая бесконечных «случайных стычек» и секретных уровней. К дизайну уровней в новой игре разработчики подходят более чем серьезно. В оригинальном SS из-за сжатых сроков рисовать карты и придумывать агентам задания приходилось почти одновременно. К сожалению, это рядовая практика. В «Часовых» игродизайнеры захватили власть и диктуют теперь художникам свои условия. Дмитрий Захаров показывает дизайн-документы: каждый уровень сначала рисуется в карандаше — не просто аттракцион тотальной деструкции, но место с интригой, сюжетом и хихикающими скелетами в шкафах.

Веселому времяпрепровождению поможет обновленный AI. Враги, и мы уже писали об этом, научатся бояться трупов. Допустим. И что сделает вооруженный до зубов мнэ... противник, увидев несколько разбросанных и не очень живых тел? «Начнет искать другой способ добраться до цели», — отвечает Дмитрий. Высланный на подмогу патруль теперь не повторит участи своих товарищей. Мужчины развернутся и, возможно, решат обойти дом с другой стороны. А если мы поставим еще одного вооруженного гранатами Тараса и там? Ответить на этот вопрос мы сможем через пару месяцев, когда игра окажется под пристальным, хоть и «первым взглядом».

И еще новость: в «Часовых» игроки научатся читать мысли электронных соперников. Мыслей у них, правда, пока немного: всего три. «Ничего не замечаю, жизнь прекрасна», «Мне неспокойно, у меня дурное предчувствие» и «Ну, гад, сейчас я до тебя доберусь».

ЛЕД И СЛЯКОТЬ Получив от игроков примерно двадцать пять миллионов писем с пожеланиями, мольбами и угрозами, люди из «Нивала» решили принять все предложения одновременно и научили «Часовых» гибко менять уровень сложности. Теперь каждый сможет настроить игру по своему вкусу: меткость и количество врагов, крепость брони, время хода, здоровье, которое не купишь, правила сохранения на водах, тела раненых товарищей на плечах — сколько вам поставить процентов? Итоговый hall of fame с непременными модификаторами за сложность наконец-то позволит детям всего мира мериться друг с другом добытыми в жарких сражениях очками. И это правильно.

Плохая новость: игра не станет работать быстрее на медленных компьютерах. Хорошая новость: медленнее игра тоже работать не будет. Движок Silent Storm остался практически без изменений, не считая, разумеется, сотни заметных только специалистам инноваций.

...Собравшиеся в круг маркетологи демонстрируют автору этих строк уровень «Пустыня». Ветрено, по земле стелется песчаная поземка. Фигуры бойцов в десяти метрах от камеры едва различимы, и это придает и без того роскошной картинке особенный объем. «Смотрите, сейчас я брошу гранату, и они все упадут», — говорит главный пиар-человек Дмитрий Колпаков. И правда, повинуясь обновленному физическому движку, группа бандитов оказывается на земле под действием ударной волны. Некоторые из них поднимаются на ноги, готовые к новым испытаниям. На улице старого города столько песка, что мне хочется отряхнуться. Но за окнами — лед и слякоть. Лучшее время для того, чтобы играть в игры.

Олег Хажинский

Червь-победитель

Что: Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth, survival horror от первого лица

Где: www.callofcthulhu.co.uk

Кто: Разработчик Headfirst Productions (www.headfirst.co.uk), издатель Bethesda Softworks (www.bethsoft.com)

Когда: Лето (август?) 2004 г.



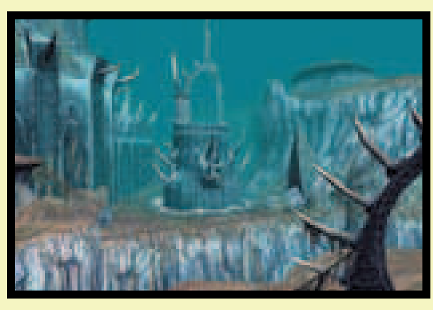
Можете смеяться, сколько хотите, но я верю, что (в очередной раз смещенный на пару-тройку времен года) хоррор Dark Corners of the Earth (DCE) будет хорошей вещью. Headfirst — славная, очень талантливая, пусть и несколько, гм, несдержанная на обещания контора; кроме того, DCE основана на самом сочном, богатом и разнообразном материале, на котором только может базироваться игра данной разновидности. И я толкую даже не о трудах Говарда Некрономиконовича Лавкрафта.

Что касается даты выхода, то имеется смутное подозрение, что ее перенос както связан в Плане Древних с запуском фильма Hellboy Гиллермо Дель Торо, в котором, если кто не в курсе, мы впервые увидим на большом экране Ктулху в натуральную величину. Штуковина, несомненно, потянется щупальцами в зал и начнет хватать зрителей со слабыми нервами, а потом Ктулху полезут наружу из всей сети кинотеатров, и наш план реальности наконец-то прекратит свое существование...

«Трагедия шла — «Человек», и в ней Червь-победитель — герой», — браво продекламирует Хеллбой эпитафию. Так вот, помимо всего прочего конструируемый Headfirst полушутер с настоящей физикой, настоящим членовредительством, настоящими галлюцинациями, головокружениями, приступами паники, тошнотой и паранойей, имеющий место гнить в старой рыбацкой деревушке Инсмут в 1922 году, основан на очень неплохой настольной ролевой игре. Можете, как и я, попробовать настольную Call of Cthulhu d20 в качестве демо-версии Call of Cthulhu компьютерной — если, конечно, вам не поперек горла использовать несчастную гейм-мастерскую голову (вообще-то здесь их именуют Киперами) в качестве процессора, графического акселератора и одноколоночной звуковой системы одновременно.

О правилах выживания в мире Ктулху исчерканы сотни страниц («всегда бери с собой взрывчатку. И ни какие-нибудь там ручные гранаты — бери динамит! Собираешься на свадьбу двоюродного брата? Прекрасно! Иди на здоровье, но, Говарда Филлипса ради, прихвати с собой динамит»). Это очень увлекательное чтение, вполне коррелирующее с надиктованными разработчиками DCE особенностями аутентичного для временного периода вооружения, прохождением регулярных проверок на вменяемость и, главное, заявленной тысячей кошмарных тварей из глубин вечного мрака за вратами безумия — все они любят поохотиться в темноте и очень ловко делают вид, что не замечают затухающих выхлопов вашего огнемета. Между прочим, основная тактика выживания в настольном «Зове Ктулху» — держаться в хвосте отряда с плотно закрытыми глазами... Повернется у вас после этого язык назвать Dark Corners of the Earth шутером?

В общем, если собираетесь ждать Call of Cthulhu вместе с нами, то уже сейчас начинайте аккумулировать впрок вменяемость. Она там будет расходоваться даже



Call of Cthulhu. Не любопытство погубило кошку в Dark Corners of the Earth, а невыразимый ужас глубин. Он не только убил ее, но и вывернул наизнанку, привил ей вкус к человеческой крови и в шесть раз увеличил этого хищника в размерах. И теперь кошка идет за вами.



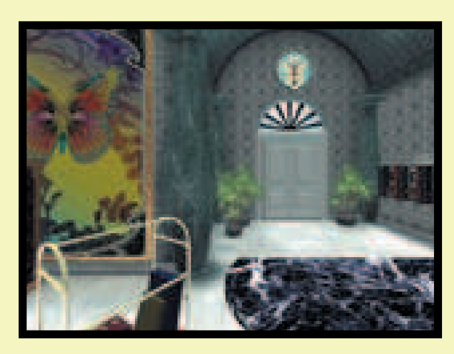
Call of Cthulhu. Если жизнь и рассудок дороги вам, держитесь подальше от одиноко стоящих хижин на горе.



Call of Cthulhu. Также: заброшенные рудники не являются таковыми. Также: никогда не водите дружбу с университетскими профессорами и, главное, ни при каких обстоятельствах НЕ ЧИТАЙТЕ КНИГИ!



Call of Cthulhu. Орудие продолжает вести огонь.



Forever Worlds. Как видите, в Hexagon любят не только ящериц, но и бабочек. Во всех видах. Обсчитанные долгими бессонными ночами интерьеры — почти музейного качества.



Forever Worlds. Наложением рук злобный шаман крадет у бравого «археологического детектива» его астральное тело. За ним и будем мотаться по сюрреалистическим мирам с уклоном в эзотерику.



Forever Worlds. Игра живет, покуда я кликаю мышкой...



Forever Worlds. Сценарий кичится концепцией «непараллельных измерений». Простите?

на сохранения. И, поверьте, последнее, что вам нужно, когда вы прячетесь в тени с остатней шашкой динамита, а склизкая зеленая протомасса методично обследует подвал, — это проваленный sanity check и острый приступ клаустрофобии.

Фраг Сибирский

P.S. А тем временем Headfirst Productions нашла издателя на свою КИ-адаптацию культовой настольной вестерн-зомби-игры Deadlands. Платформа, правда, еще не определена. Вот так-то.

Страсти нагнетает Эндрю Брейзер (Andrew Brazier), главный художник проекта: «Дело даже не в том, что на дворе 1922 год! А в том, что не First Person Shooter, а First Person Horror Adventure Shooter, и оружие надо будет пускать в ход при обстоятельствах настолько чрезвычайных, что при дневном свете про них и упоминать-то неприятно... Дадим: револьвер, автомат Томпсона, шотган и огнемет. И еще где-то валялось древнее оружие пришельцев...»

Эффект бабочки

Что: Forever Worlds, квест
Где: www.adventurecompanygames.com/tac/forever_worlds/index.html
Кто: Разработчик Hexagon Entertainment, издатель The Adventure Company (www.adventurecompanygames.com)
Когда: Март 2004 г.



DreamCatcher срочно ищет таланты. Без Cryo и Arxel Tribe некому взвалить на себя нелегкую, но нужную обязанность — обеспечить 2004 год квотой мертвых, загодя отрендеренных квестов... Без них же никак! Нас слишком долго учили, что восемьдесят процентов выходящих адвенчур обязательно должны обладать обзором на триста шестьдесят градусов в странной приплюснутой перспективе, незримым и неслышимым, точно немецкая субмарина, протагонистом с броской, подменяющий сюжет профессией (выбор невелик: журналист, частный сыщик или крестоносец), а также мистическими переходами между мирами без лишних анимационных затрат. Следовательно, образовался вакуум на анемичном квестовом рынке, и в сей обстановке Forever Worlds (FW) почти гарантировано окажется незаслуженным хитом.

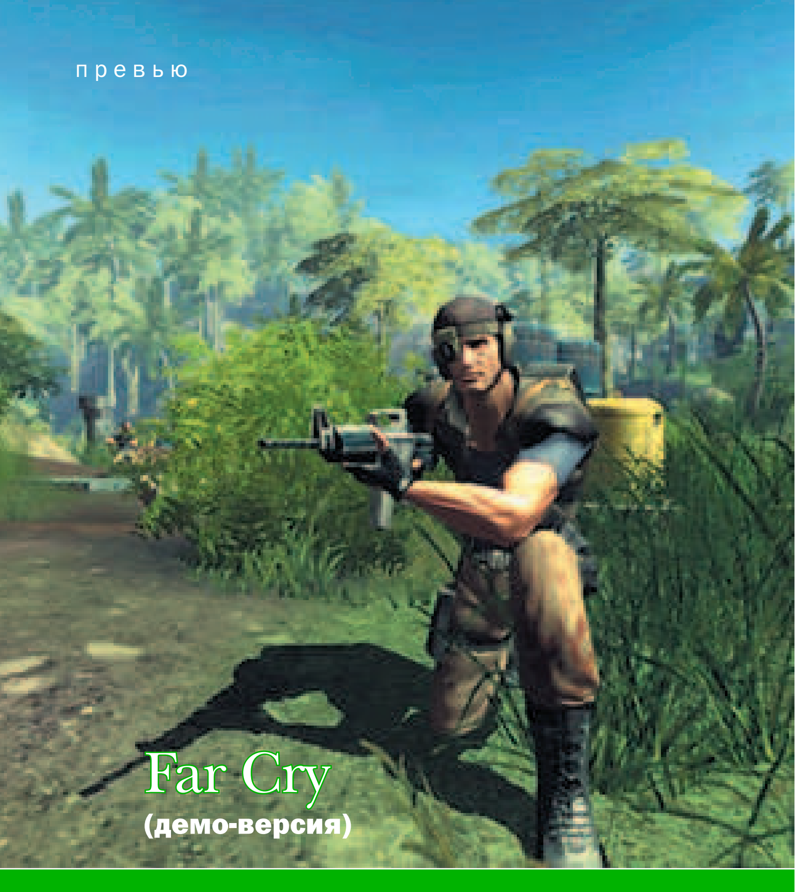
FW чуть красивее, чуть оригинальнее, чуть смешнее типовой адвенчуры от «Крио». На экранах трейлеров переползающими с места на место ящерицами (эти разработчики любят ящериц) и лениво расправляющими крылья бабочками в ассортименте представлена жизнь. Сценарий кичится концепцией «непараллельных измерений» (простите?) и за подводную лигу отдает фантастикой 50-х: археолог пускается в джунгли Амазонки на поиски бесследно сгинувшего палеонтолога и посредством мистического дерева тоже пропадает бесследно в свое удовольствие... Формула плохой приключенческой НФ соблюдена столь скрупулезно, что отдает намеренной пародией. Вообще Hexagon Entertainment состоит чуть ли не из двух человек (Питер Фаулси (Peter Faulsi) и Кортланд Шекспир (Courtland Shakespeare) образуют творческое ядро — причем меня никто не убедит, что имя и фамилия последнего не творческий псевдоним), и в ревущих девяностых годах ее сотрудники отметились такими многозначительными прожектами, как Curse of the 12 Caves, Jewels of the Oracle и Gems of Darkness. Классовое чутье подсказывает мне, что калибр у этой трилогии был поменьше, чем у «Индианы Джонса»...

Мы напишем про FW, вы прочитаете про нее и, может быть, пожмете плечами. Для полного понимания этого квеста не нужно ни играть в него (вы уже делали это сотни раз), ни даже просматривать рецензии (тысячи). Трудно будет назвать его хорошим или плохим. Тут применимы основы философии дзен: Forever Worlds живут, покуда я кликаю мышкой, они заполняют пустоту на наших мониторах и свидетельствуют о каком никаком, но все-таки существовании жанра... И этого абсолютно достаточно.

Маша Ариманова

Кортланд Шекспир и Питер Фаулси заливаются райскими соловьями: «Вам не даст заскучать компаньон по имени Айкс. Это ящероподобное создание на протяжении всего путешествия будет путаться под ногами и услаждать ваш слух остроумными красочными комментариями». Эй, зачем вы кидаетесь помидорами? Какой еще Джа-Джа Бинкс?..

Превью



Far Cry
(демо-версия)

Глоток свежего воздуха. Ожог сетчатки. Глыба. Если не случится ничего ужасного, то Far Cry окажется примерно в том же статусе, что и Splinter Cell в минувшем году.

Шутер
от первого лица

www.farcry-thegame.com
разработчик: Crytek Studios (www.crytek.de)
издатель: Ubi Soft (www.ubi.com)
дата релиза: 2 квартал 2004 г.
объем демо-версии: 490 Мбайт (см. ее на нашем DVD!)

Системные требования

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium III 1000 (рек. Pentium 4 1400+), 256 Мбайт ОЗУ (рек. 512+ Мбайт), 3D-ускоритель с 32 Мбайт ОЗУ (рек. 64+ Мбайт), 8x CD-ROM, DirectX 9.0, 600 Мбайт на жестком диске.

Разработчики об игре

Рассказывает Кристофер Натсууми (Christopher Natsuume), продюсер игры: «Наша игра не придерживается структуры «брифинг-миссия-дебрифинг». Это полноценная история с открытым финалом, в которой сюжетная линия раскрывается в заставках на движке. Во время этих заставок и происходит подгрузка данных в память. Сейчас мы заняты минимизацией времени загрузки — хотим разрешить игроку пропускать ролики по желанию.»

Остров везения

Хорошие новости: Ubi начала 2004-й в ударном темпе. После прошлогодних Ubi-игр сложно чему-то удивляться, но полчаса, проведенные за демо-версией Far Cry, оставляют вас примерно в том же состоянии, что и фильм Spun: глаза горят, руки не находят себе покоя. Хочется еще. Побольше. Быстрее, быстрее! Михаил Бескакотов

Признаюсь, пребываю от Far Cry в щенячьем восторге. Мало того что это просто отличная игра, это игра новая, свежая. За ней не тянется шлейф давно отработанных идей, из которых все нынешние 3D-шутеры составляются подобно конструктору. Хотя все жанровые штампы на месте. Вы их увидите, если станете раскладывать демо на составляющие. Прошу вас, не нужно этого делать. Такой подход в свое время убил Trespasser, еще одну игру, о ремейке которой мне мечтается за ежедневным пролистыванием новостных лент. В ожидании Trespasser люди за баснословные деньги меняли Voodoo на Voodoo 2, а когда она вышла, ее не смогли рукоположить ни в один из жанров, признали преждевременно инновационной и списали в утиль. На поразительное чувство свободы все дружно не обратили внимания.

Бухта радости

С первых кадров Far Cry вызывает бурю положительных эмоций. Вероятнее всего, это от яркой палитры и сочных красок — так солнечно и по-летнему выглядят очень немногие игры. Как мало, оказывается, нужно для простого 3D-шутерного счастья: пейзаж, позаимствованный из рекламного ролика «Баунти», мачете и пистолет со смешным названием «Jungle Falcon». За спиной бескрайнее море, впереди хибарка с неплохо вооруженными пляжными коммандос, под ногами — дно надувной моторки. Водная рябь переливается в лучах тропического солнца, пальмы зазывно колышутся на ветру. Воздух пронизан предвкушением опасного приключения. Проверяю обоймы в пистолетах и

медленно двигаюсь к берегу. Уже и забыл, на что способна аутентичная картинка, сдобренная ворохом локальных технических революций... Спешившись, сразу погибаю — засмотрелся на подвешенную сушиться акулу, с которой капает кровь! Рыбина адекватно реагирует на выстрелы, покачивается на веревке. Выловившие ее люди не менее адекватны и не несутся сломя голову с топором наперевес, а тихонько расползаются за ящики с рыбацкими снастями, откуда ведут прицельный огонь по туристу Бескакотову. Нет, правда: местный AI — это еще один шок. Получив пулю в ногу, противники забывают обо всем на свете и ретируются как можно дальше от источника опасности. Стрельбу из укрытия начинают преимущественно тогда, когда я озадачен перезарядкой. Неужели настолько умны? Трудно в это поверить. Если бы спускались к прибою — сполоснуть сандалии от песка, были бы совсем как люди.

Между тем расчистить берег необходимо. Без этого не получится беззаботно прогуляться, изучить местную флору и поэкспериментировать с мортирой пришвартованного у причала катера. А еще надо не забыть провести дотошную техническую инспекцию! Физика (деревяшки и трупики честно держатся на водной глади, последние подкрашивают воду вокруг себя трогательным розоватым цветом), шейдеры, фирменная технология Polybump...

Причал надежды

Героя зовут Джек Карвер, он отправился в круиз по экзотическим странам, попутно сопровождая журналистку, решившуюся на репортаж о секретном производстве на затерянном в тропиках острове. Но до релиза об этом лучше не думать. С некоторых авторских скриншотов нас обдают слюной отвратительные не то зомби, не то мутанты. В случае с какой-нибудь другой игрой можно было бы корчить кислую мину и возвращаться к блаженному созерцанию пальмочек. Но Far Cry на счет «раз» доказывает свое право на подвально-лабораторный кроулинг в окружении уродливой монстрооппозиции. Дело в том, что единственная миссия демо-версии заканчивается в руинах какой-то крепости времен Второй мировой, где вам предстоит отстреливаться из базуки от назойливого вертолета и орудовать турелью, чтобы затем спуститься в подвалы и обнаружить там островок хай-тека на службе у серьезно настроенных злодеев. Первая мысль: ага, джунгли — только вершина айсберга. Вторая мысль: закрытые пространства выполнены едва ли не лучше джунглей и пляжей. Чего стоит хотя бы дежурный графический спот «динамическое освещение» в одном из узких коридоров: свет от качающегося светильника разделяется на ровные полосы решеткой, в нем клубится не то дым, не то пар, не то чувство гордости за умелый движок. Перестрелки в душных застенках затягивают нешуточно. Умные враги, разлетающаяся в согласии с законами Ньютона мебель или общая атмосфера серьезности происходящего — не знаю, чему радоваться больше.

Глаза разбегаются, фантазия бушует. Компьютер тормозит.



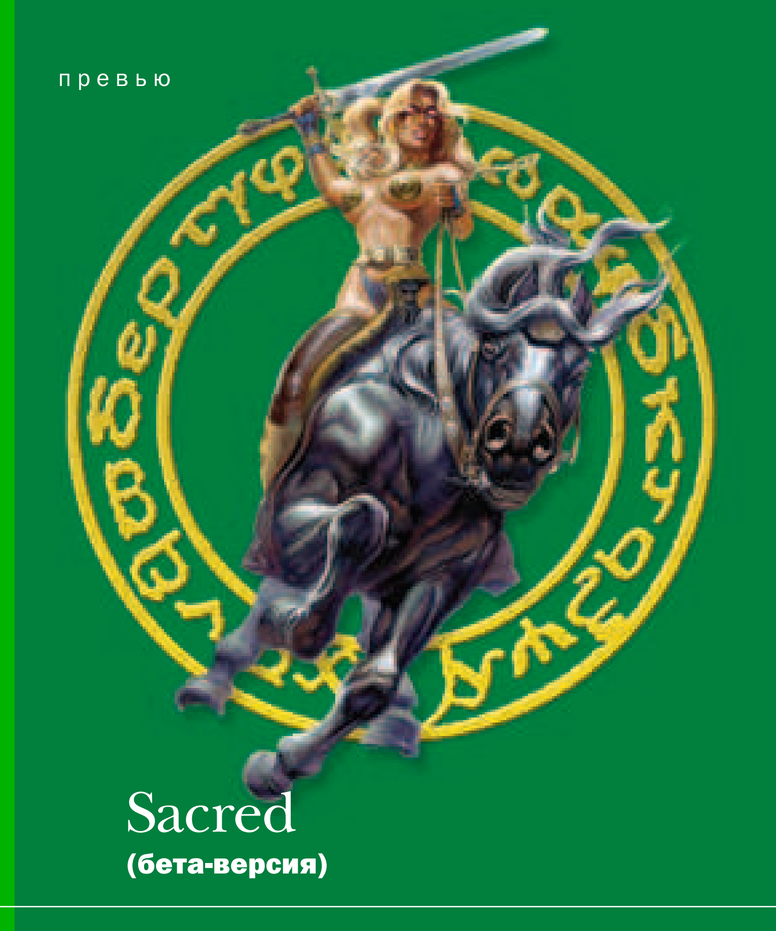
Удачно припарковался — сбил двоих. Теперь сижу в кустах в ожидании третьего, он отошел за подмогой.

Неспешно прогуливается береговая охрана. Скоро и джип, и лодка будут в моем распоряжении. Обратите внимание на ржавый танк на заднем плане: эхо войны, пересечение времен, достоверный мир. Чувствуется почерк мастеров!

Пока товарищи очухиваются от флэшбанга, я проверяю на одном из них чудесный эффект: пуля, пущенная в нагрудные щитки, высекает сноп искр. Вы такое где-нибудь видели? Честная визуализация повреждений на модели тоже присутствует.

Безусловно, графическое великолепие Far Cry послужит отличным поводом для апгрейда. Чтобы сорвать бурные овации, этой игре вовсе не обязательно быть интересной или, скажем, умной. Достаточно быть просто красивой, такой, как единственный уровень из демо. Но в Crytek Studios сидят, кажется, не люди, а пришельцы с планеты Марс. Они устроят нам погони на Humvee и моторках, захватывающий сюжет и дрожь в запястьях. Повторяйте за мной: Far Cry — это шутер будущего. Far Cry — это вера, надежда, любовь. Far Cry — это счастье. Нам ничего не нужно, кроме Far Cry.

С марсоходом вон, говорят, что-то не ладится. Ну и черт с ним. Ведь скоро у нас будет Far Cry.



Sacred
(бета-версия)

Diablo-клон, где можно цок-цок, цок-цок, цок-цок, цок-цок, цок-цок, цок-цок, цок-цок, цок-цок, цок-цок, цок-цок, цок-цок, цок.

Diablo
с лошадью



сайт игры: www.ascaron.com/gb/gb_sacred/index.html
разработчик: Ascaron (www.ascaron.com)
издатель: Encore (www.encoreusa.com)
издатель в России: «Акелла» (www.akella.com)
дата релиза: Весна 2004 г.

Системные требования

Windows 98SE/ME/2K/XP, Pentium III 1000 (рек. Pentium 4 1700+), 128 Мбайт ОЗУ (рек. 512 Мбайт), 3D-ускоритель с 32 Мбайт ОЗУ (рек. 64+ Мбайт), 4x CD-ROM/DVD-ROM, DirectX 9.0b+, 1000 Мбайт на жестком диске.

Разработчики об игре

Официальный сайт игры бодро сообщает: «Ждите, ждите уникальную фэнтезийную РПГ-адвенчуру! Глубоко прорытая канава сюжета и множество шансов для самореализации, вдохновляющих не только поклонников РПГ, но и экшенолюбов. Интерфейс Sacred вечно концентрируется на слово «дружелюбный». Ландшафт Sacred вовсе не пуст. Мы не бобры. Бобры немы.» И этим, полагаем, все сказано.

Опять шестиногая

На обложке action/RPG Sacred от Ascaron — кобыла с дикими глазами студента Кислородова и человекоподобное с женскими половыми признаками на ее взмыленном хребте. Новая Diablo-клон-сказка посвящена мысли о том, как вместе весело скакать по просторам.

Александр Вершинин

Если не брать в расчет лошадей, известный рецепт от Blizzard North соблюдается с великим пиететом. Из гадских тушек градом валится барахло, над полем брани витают пятизначные цифры статистики ударов, а сам процесс художественной резни затягивает далеко в ночь под бодрым девизом «До следующего уровня». Ведущие стоматологи клинического отделения Game.EXE с опаской заглянули в зубы дареной бета-версии Sacred и увидели примерно следующее.

Инновации

Впервые за долгое время — нетривиальные персонажи. Основное блюдо составляют маг, гладиатор, амазонка-эльф и подвизающийся на тропе Шаолиня темный эльф. В запасном полку бьют каблуками две дамы экзотической масти: ангел-серафим и вампир. Первая претендует на нескромную аналогию паладина, сочетая магию с боевыми искусствами. Вторая же просто праздник противоречий: то ли антитеза того самого святоши, то ли оборотень, то ли облако в штанах. В зависимости от настроения она то рыцарь в доспехах, то вампир в корсете. Транзиция между богобоязненным и кровососущим состояниями сопровождается избытком магниевых вспышек и едким фиолетовым свечением, что, к сожалению, проходит совершенно незамеченным как со стороны NPC, так и явно привычных ко всему монстров Sacred. Потому что все они без малого пластмассовые. А жаль.

Расширяющих Diablo-тему наработок в Sacred действительно немало. Наиболее привлекательно в финальной версии игры может распуститься бутон

единого мира, необъятных размеров карты — такое мы видели и премного любили еще в Divine Divinity. С зоопарком тоже все в порядке: в ледниках северов — йети, в западных лесах — демоны, вараны и темные эльфы, в пустыне на юге — орки и скелеты, а центральную равнину делят гоблины и шалящие разбоем человеки. Все изучили собственный ареал обитания и далеко от положенных дизайнерами нор не отбегают. Орднунг. Пожалуй, впервые в Diablo-формате дефилирует воздушная нечисть. Не печально известные летучие мыши, еле способные приподнять тушку на полсантиметра над землей, а настоящие пилоты-асы, пикирующие на жертву откуда-то из-за козырька изометрического горизонта, эффективно обрезающего небо как нежелательный элемент декора. Как бороться с такой штукой гладиатору, мы доподлинно не знаем — вмиг украсили летающее тельце стрелами и забыли.

Коневыжималка

Гвоздевым гламурным моментом игры станет, безусловно, наличие лошадиной тяги. Ради такой малости в оборот ввели специальное умение и коняг с разношерстными техническими характеристиками. Натурально! Одни покрепче и бегают, как ветер, другие же норовят околеть от одного вида гоблина или орка. Впрочем, авторы не довели идею до ума: все животные на один размер и одной породы, отличаются лишь окрасом. А нам бы верблюда боевого, слона. Можно даже военного ослика... Нет? Ну ладно, ладно. Помимо ощутимого увеличения в скорости хода, четвероногие друзья человека магическим образом улучшают его стрелковые навыки. Вооруженный луком конный воин с легкой руки авторов Sacred превращается в вездеход-бронепоезд: не успев подбежать и поздороваться, монстры оказываются утыканы стрелами на манер неприятных двуногих ежиков. Особенно зрелищно смотрятся парни с парой-тройкой солидных бревен во лбу. Загляденье. С не меньшим трепетом в зобу относится к пушечному мясу и сидящий в седле рукопашный боец. Под его мудрым руководством верная Сивка превращается в без малого атомный ледокол и светит в ночи призрачным кислотным фонариком.



Sacred определенно выигрывает на скриншотах. В игре графика смотрится излишне кукольной, вычурной.

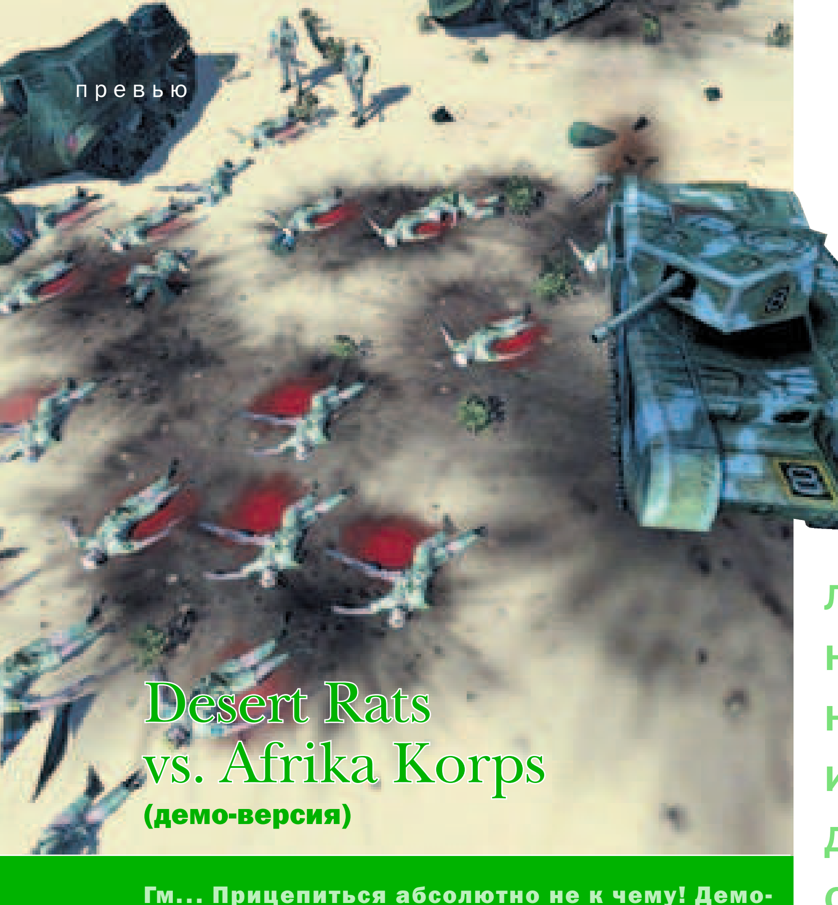
Местные драконы хоть и не вооружены дизельными двигателями, но двигаются нехотя и отрыгивают плазму лишь на короткие дистанции.

Жители аула единогласно голосуют за кандидата от демократической партии.

Под копытами такого коня противники подминаются и сразу лопаются на манер мыльных пузырей — седоку остается лишь тщательно утюжить паству брюхом своего страшного транспортного средства.

Господин обрубок

Вот так Sacred и штукатурит мелкие недосмотры дизайнеров Blizzard — с тщанием турецких гастарбайтеров. Вот вам, дорогие, кнопка автоматического сбора шмоток с земли, автоупаковщик заплечного мешка, повторитель удара и даже функция макро, укладывающая четыре любых удара, спецудара или спелла в одну мощную комбинацию. Не хватает лишь одного: таинственной и трудно постижимой «интересности». Как ее, проклятую, замесить — вопрос! Старания дизайнеров очевидны. Достигнув очередной сюжетной вехи, окрестный пейзаж драматически мутирует. Откуда-то вылезают новые противники, скелеты намертво сцепляются с орками, в зарослях кактуса дымит сухопутный дракон со свитой зомби, а доселе приветливая гвардейская стража вдруг скопом наваливается на несчастных героев. И все равно скучно. Несмотря на камуфляжные потуги сценаристов, циничное рестор採торское желание протащить вас волоком по всем долам и весям той самой необъятной карты очевидно, скрыть его невозможно. Разработчики представляются нам бессовестной шайкой мерзавцев, время от времени заменяющих топор под компасом пятнадцатилетнего капитана. Тот отмечает очередной кардинальный сдвиг большой стрелки и безропотно разворачивает лошадку носом в новую сторону. Каждый поворот сопровождается скупым параграфом сюжетного текста объемом в пару десятков слов. Не больше. Вообще, в нашей «бете» не хватало многого. Без побочных квестов, сбалансированности оружия и умений, без спеллов и даже элементарной способности героя умереть оценить реальную стоимость игры затруднительно. Скорее всего, детище немецких кашеваров окажется занятной, но не слишком живой материей. Не получится с пресловутой «атмосферой» — шут с ней, Sacred вытянет и на патетичном стремлении набрать еще уровень, убить еще демона и оседлать еще конягу. Выедет верхом на бытовухе.



Desert Rats vs. Afrika Korps

(демо-версия)

Гм... Прицепиться абсолютно не к чему! Демо-версия опрятна, хороша собой, отшлифована до бриллиантового блеска. Тот редкий случай, когда даже длительное общение не вызывает негативных эмоций.

Стратегия в реальном времени



сайт игры: www.desertratsgame.com
разработчик: Digital Reality (www.digitalreality.hu)
издатель: Encore Software (www.encoresoftware.com)
дата релиза: 26 марта 2004 г.
объем демо-версии: 173 Мбайт (см. ее на нашем DVD)

Системные требования

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium 4 1000 (рек. Pentium 4 1400), 256 Мбайт ОЗУ (рек. 512 Мбайт), видеокарта класса GeForce 3/Radeon 8500, DirectX 9.0.

Разработчики об игре

Тамас Даубнер (Tamas Daubner), специалист по связям с общественностью: «Несмотря на хлипкость по сравнению с техникой, пехота обладает одним ценным качеством: любой солдат в состоянии управиться с пушкой или танком. Выбив экипаж из вражеской машины, вы можете посадить туда своих ребят и наслаждаться африканскими пейзажами сквозь перекрестье пушечного прицела».

Крысобои

Сотрясать любимый буйно-стратегический жанр, разбрасывая коллег по цеху, уже не так легко, нежели каких-нибудь два года назад, ибо все доступные на данный момент высоты и глубины взяты, баррикады растерзаны в щепки, а обыватель, подлец такой, уже и не помнит, когда он в последний раз ронял челюсть на пол.

Александр Металлургический

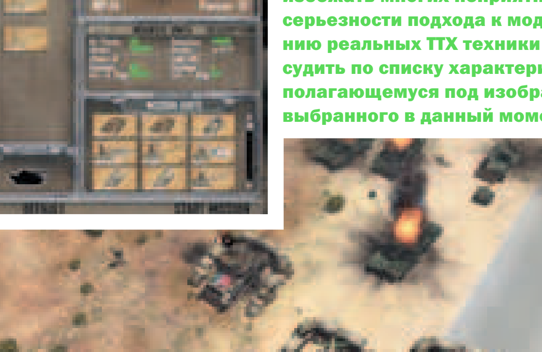
Размахивать флагом, зычно покрикивая, уже, в общем-то, негде и не для кого. Тем более замечательно, что дигитальные платуноводы и галактикозаводчики, невзирая на сложное состояние рынка, решились на подобный перформанс. Подумать только: пока вся прогрессивная общественность с замиранием сердца следит за похождениями роверов на Марсе, эти ретрограды в очередной раз расшатывают подмостки истории, играизируя события несчастной Второй мировой, и без того уже порядком замусоленные легионом предшественников. Да-да, замусоленные. До полной потери товарного вида.

Так она и поплы-что?
«Что в имени тебе моем?» — рефлексировал поэт, и в недоумении своем был далеко не одинок. Некоторые, с позволения сказать, творцы к именам собственным относятся с недопустимым легкомыслием и потому не в состо яннии по достоинству оценить разрушительный потенциал трэш-тайтлов «Мотоцикл-вампир» или, простите, «La momia azteca contra el robot humano». Отсмотрев пару кинокартин с подобными названиями, поневоле начинаешь с опаской относиться к многоэтажным заголовкам и от Desert Rats vs. Afrika Korps (далее DRAK) поначалу шарахаешься. Лишь после близкого знакомства с игрой приходит понимание:

речь не о похождениях крысоборцев в Африке, а вовсе даже о конфликтных взаимоотношениях герра Роммеля с 7-й дивизией британской экспедиционной армии.

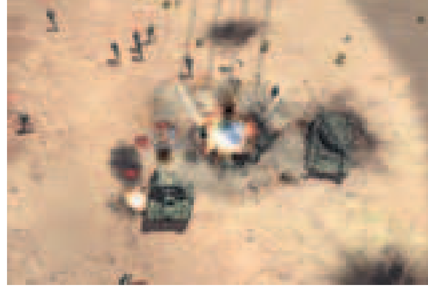
DRAK, несмотря на почти каноническое трэш-название, в состоянии отчебучить любой из фирменных номеров, которыми бахвалились все до единого ее предшественники. Экспериментально доказанный факт. В боекомплекте — сложная и близкая к военно-историческим реалиям модель взаимодействия брони со снарядом, захват неприятельской техники, «специальные» режимы стрельбы (стандартный, в гусеницу, в башню — полагаю, о предназначении каждого из них вы в состоянии догадаться лично), AI-настройки и возможность отдачи приказов «на паузе». Никакого мошенничества, чистой воды ловкость рук: бригада охотников-собирателей из Digital Reality всего лишь перетряхивает стратегические закрома на предмет сколько-нибудь ценных идей и, не моргнув глазом, приваривает добытое к своему проекту. Сплошная, словом, копперфильдовщина.

Каждую составляющую полученного features-гербария вы, скорее всего, уже видели либо в Sudden Strike, либо в Close Combat, либо в «Блицкриге», но все вместе — вряд ли. В этом, собственно, основная прелесть DRAK — игра объединяет в себе черты лучших представителей жанра и делает это с изяществом, которому могла бы позавидовать даже опальная прима Большого театра. Изъясняясь на языке автолюбителей, DRAK— это лимузин класса S: уникальное сочетание надежности, комфорта, роскоши и технологических прелестей, о которых чуть ниже по курсу.



Перед каждым заданием игрок получает определенное количество mission points, затрачиваемых на «покупку» юнитов. Грамотно укомплектовав собственную команду, можно избежать многих неприятностей. О серьезности подхода к моделированию реальных ТТХ техники можно судить по списку характеристик, располагающемуся под изображением выбранного в данный момент юнита.

Война мышей и лягушек. Объединенные силы Италии и Германии, предварительно окопавшись, зажигают огни.



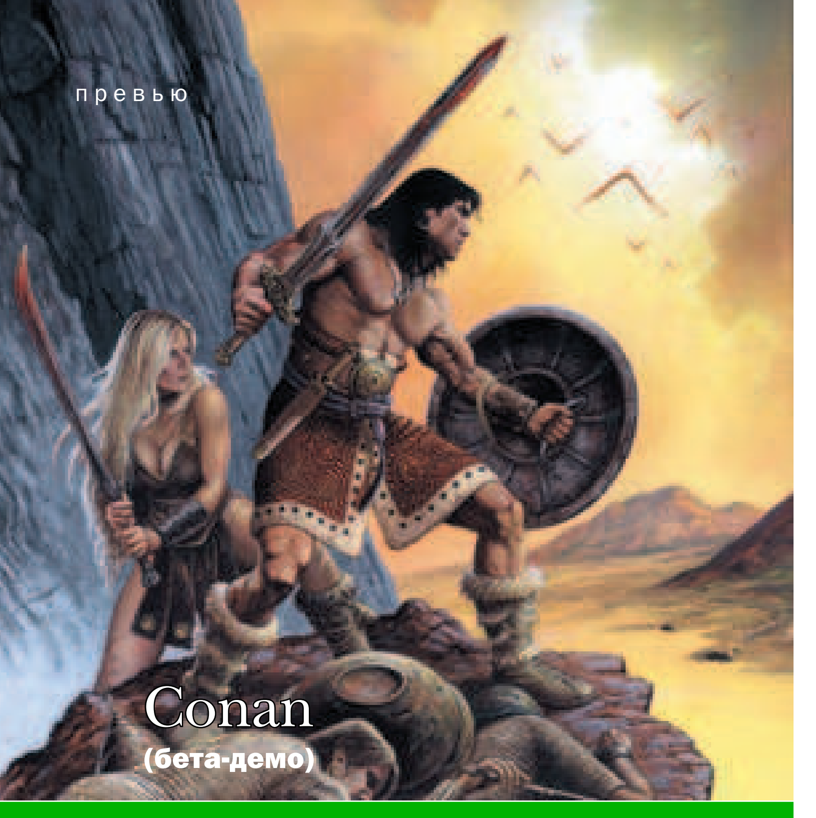
Если верить пиктограммам, то стальной товарищ слева нуждается в срочном ремонте: у него повреждены гусеницы и сбита набекрень пушка. А вот камраду в центре уже не поможет ни механик, ни добрая фея из бородатого анекдота.

Пескозовский

От мыслей о полевых вредителях нас отвлекают всеми силами — для этого к гербарию прилажен полностью трехмерный движок. Фотогеничные модели в сочетании с раскрепощенной камерой всеми своими полигонами способствуют погружению очарованного европейского туриста в атмосферу барханов и саксаулов. Раскаленная экваториальным солнцем поверхность испещрена сотнями мелких деталей, она — как немой транспарант «Скажи штамповке НЕТ!». Саперная лопатка, забытая у окопа неизвестным разгильдяем; разбросанные вдоль брустверов ящики и какой-то неопознанный армейский мусор; небольшое военно-полевое кладбище — три могилы, на крайней вместо грубо сколоченного креста красуется еще одна лопата, — всеми силами нам дают понять, что даже из гектара обжигающего песка можно смастерить нечто завораживающее, небольшой шедевр изобразительного искусства, глаз-конфету.

Надо ли говорить, что в динамике, во время столкновения двух противоборствующих сторон, зрелище расцвечивается новыми, сочными красками? Определенно, да. Родная бронетехника на появление незваных гостей незамедлительно откликается шквальным огнем и, получив свои 35 мм стали в брюхо, с видимым удовольствием разлетается пластинами и заклепками по окрестностям, демонстрируя окружающим прелести particle-эффектов и по-кэрролловски пылая. Наконец, финальный мазок кисти на батальной панораме: все участники остаются на поле боя до завершения миссии, и после каждой стычки мы имеем счастье удовлетворенно наблюдать за результатами своих мышекликов. Человеческие останки, неопрятные пятна запекшейся крови, обгорелые остовы техники не спешат растворяться в песках — превосходнейший бэкграунд для пары памятных фотографий!

Между тем инстинкты серийного игроубийцы отчаянно скребутся по внутренней стороне подкорки, но не находят выхода: демо-версия слишком опрятна, хороша собой и отшлифована до бриллиантового блеска, при общении с ней не возникает негативных эмоций. Прицепиться абсолютно не к чему — разве только к объемам выставляемого для ознакомления материала, но это, согласитесь, несерьезно и недостойно настоящего барханопроходца. Остается лишь с оптимизмом взирать на желтые дюны сквозь смотровые щели «панцера» и нетерпеливо поглядывать на календарь в ожидании 26 марта.



Conan
(бета-демо)

Конан-Варвар уже не один десяток лет затягивает в орбиту своего мира все новых и новых сторонников. Вот и сегодня он предстает тем же, кем был всегда, — бессмертным и несокрушимым воином Добра. Чем тяжелее меч — тем добро светлей, отмечали гиперборейские летописцы.



Слэшер



сайт игры: www.conangame.com
разработчик: Cauldron (www.cauldron.sk)
издатель: TDK Mediactive (www.tdk-mediactive.com)
дата релиза: 1 квартал 2004 г.
объем демо-версии: 180 Мбайт (см. ее на нашем DVD!)

Системные требования

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium III 800 (рек. Pentium 4 1600+), 128 Мбайт ОЗУ (рек. 256 Мбайт), Direct3D-видеокарта с 32 Мбайт ОЗУ (рек. 64 Мбайт), DirectX 9.0, 180 Мбайт на жестком диске.

Разработчики об игре

Делая игру, мы старались держаться в русле эпического произведения Роберта Ирвина Говарда, одного из величайших фэнтези-писателей всех времен. Персонажи, которых вы встретите, места, в которых побываете, сюжет — все создано в духе работ знаменитого автора, ставших основой для литературы о мече и колдовстве.

Двуручный меч как фактор стабильности

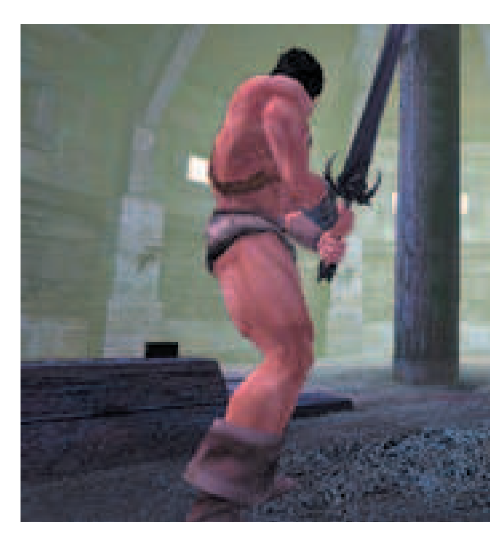
Все повторяется. И жизнь полна совпадений. Когда-то, давным-давно, еще при красных, кино про Конана было прочно увязано в моем сознании с ярким боксом кассеты TDK E-180…

Вурмонд Хсиутт-Мухин

Теперь же, запуская демо-бету Conan, видишь такое знакомое лого издателя TDK Mediactive и думаешь: ох, неспроста судьба подмигивает! Каждый из нас может навскидку припомнить с пяток подобных случаев.

Герои в веках

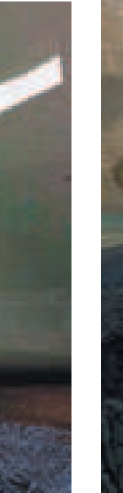
Сколько лет минуло, а ему все нипочем, так же свеж и хоть сейчас на телешоу «Живущие поныне». Более того, осмелюсь предположить, что пройдет еще два раза по столько же и правнуки наших внуков в культовых журналах своего времени будут читать (если не разучатся) о новых и старых похождениях Настоящего Героя. Настоящий Герой — это всегда выгодно. Механизм тикает исправно: правообладатель Conan Properties Int. продает заинтересованным структурам папки с нужными документами, а те выходят напрямую на подрядчиков. Разработать игру про Конана выпала честь восточноевропейской конторе Cauldron, и бывшие чехословаки подошли к делу



Каменное изваяние исходит волшебными сполохами — верный признак какого-нибудь пазла (cutscene).

со всей ответственностью. Факты черпались из всех доступных «конанических» источников: оригинальные произведения Роберта Говарда не без оснований послужили творческой основой саги и способствовали воссозданию гиперборейской атмосферы; комиксы «по мотивам» оказались первостепенным подспорьем в деле визуализации персонажей и орудий борьбы, а также

в строительстве городов и весей намечаемого игропространства; легендарные кинокартины, в свою очередь, наложили отпечаток на конструирование боевых перформансов и передачу подобающего обстановке духа сражений. Сочинять сценарий игроделы доверили известному чешскому литератору Яну Кантуреку, славно в свое время потрудившемуся над переводами книг о Конане, а музыкальное сопровождение соткали из монументальных миксов «под старину» и треков видного голливудского жителя Базиля Полидуриса (Basil Poledouris), прозвучавших



когда-то в первозданном фильме. Эксклюзивные права тем и хороши.

Конанизация

Новая сказка начинается с возвращения Конана в родную деревню, где темные силы провели накануне жестокую «зачистку». Кровавый след выводит киммерийца на ответственных лиц, наемников организации «Культ Стервятников». Можно стартовать.
От одного поворотного пункта сюжета к другому герой движется по заданному раз и навсегда маршруту, через снежные холмы Киммерии, ледяные пещеры Черных гор, леса Земли пиктов, пустыни Стигии и джунгли Дарфара. Для многих эти слова столь же близки и понятны, как картинки в родном букваре. Всего в игре будет около шестидесяти уровней в четырнадцати различных локациях, включая Кордаву, столицу королевства Зингара (о которой мы скажем ниже), и таинственную Пещеру призраков, где и состоится финальная схватка с заказчиком геноцида. За каждый отдельный участок будет отвечать свой босс. Ковать победу над злом



Лазить вверх-вниз приходится часто, будь то лестницы или заросшие плющом стены. Пока работаем на нижних этажах, наверху терпеливо ждут решения новые задачи.

предстоит в вечнозеленом стиле hack-and-slash (по официальным подсчетам из этого состоит семьдесят процентов геймплея), остальное — adventure, с пазлами «про рычаги», прыжками через плиты-ловушки и поиском запчастей для меча Атлантов, артефакта, без которого не победить верховного бастарда. Хочется выразить надежду, что похабные рычажки не сгубят на корню весь задор.
Не обошел «Конана» стороной РПГ-элемент, простой, но честный. Совершил мщение над привержен-



Возникает желание чуть подольше задержаться в таком чудном месте, но товарищеские бои на заоблачной арене столь же коротки и стремительны, как и на бренной земле.

Личный вклад. По всему пути разбросаны обязательные к сбору Sacred Stones, пригодные исключительно для открытия доступа к новому уровню. Сам Конан больше напоминает не Арнольда, а давно не стриженного брата Кличко (cutscene).

цами иной морали — получи опыт. Улучшил, скажем, комбо — продолжай путь с окрепшим интересом. Прокачивать дозволено как силовые приемы, так и собственные нехитрые характеристики — здоровье и выносливость.
На просторах сказочных миров нас поджидает немалое количество враждебно настроенного элемента (really huge, уверяют пиарщики из Cauldron). Мумии, вурдалаки, чудовища, дикие звери, гигантские скорпионы и (конечно!) скелеты. Спектр людского отребья представлен наемниками и жрецами Культа.
Из оружия будут доступны различные виды мечей (двуручных), секир (могучих) и булав (грозных). Ближе к развязке посчастливится поработать упомянутым



Размахивая мечом совсем уж безыдейно, возникает риск оказаться на полу.

выше легендарным мечом-кладенцом Атлантов и таинственным Черным топором. Сторонники контактных баталий, объединяйтесь!

Бета

Но то в перспективе, а пока во поле гуляет ранняя бета. Ее единственная задача — поведать об упоении боя, показать динамику поединков. Которая не то чтобы увлекает без памяти за собой, но и не оставляет равнодушным к происходящему на экране, держит в тонусе и благородной ярости. Схватки при Кордаве хоть и простоваты, зато быстры, напряженны, беспощадны. По-военному прямолинейный противник атакует организованными группами и побуждает применять какую-никакую, но тактику: размахивая мечом совсем уж безыдейно, возникает риск оказаться на полу. На этом этапе нас поджидает заготовленное творцами Чудо в виде трипа к иной реальности, где зычный голос предложит (ради общего развития) Второй шанс. И вот мы уже не лежим растерзанными на стылой земле, а стоим здоровы-здоровехоньки на окруженном облаками небесном dojo, по-прежнему с мечом, перед лицом вероятного противника в двух экземплярах. Одолев их (а в чем-то и себя — в части несколько пренебрежительного отношения к боевым качествам спарринг-партнеров), посвежевший Конан возвращается в еще не остывшую гущу поединка и продолжает прерванную из-за сущего пустяка партию. Система нанесения ударов и их комбинаций элементарна, дабы не утруждать играющих усложненными сочетаниями клавиш. А услужливая камера то и дело стремится облегчить наши потуги, на свое усмотрение решая — приблизить или удалить ракурс, повернуться вокруг оси или воспарить над схваткой. Свобода воли пока сохраняется лишь в горизонтальных направлениях.



На посмертный бой выходит «руководитель младшего звена». Судя по свежим, еще совсем красным костям, парень в бизнесе недавно.

Некоторые «из бывших» умеют эффектно обставить свое появление.

Такие дела

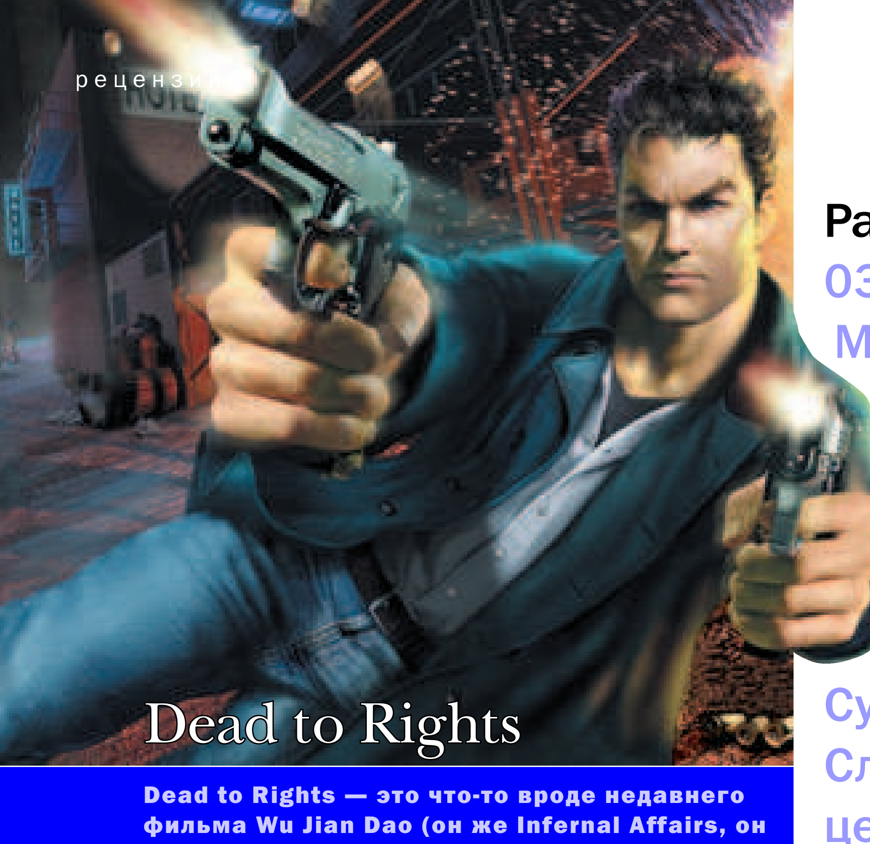
Пресытившись победами над электронными врагами, тянет на избиение живых друзей. Мультиплейер предоставляет (пока только теоретически) в пользование шестнадцать разнообразных арен с таким же количеством типажей для состязания и три режима — deathmatch, body count и time challenge. Кто круче — выяснится на ринге, в Интернете или «по сетке». Нынче никуда без широты замыслов и свободы дыхания. Масштабы творческих порывов современного разработчика едва ли втиснешь в рамки одной платформы, вот и мускулистому Конану тесновато в Х-Ящиках и на Play-Полустанках. Ядро программы подогнали почти подо все, что играет, и постарались выжать из каждой платформы по максимуму. Обещания грядущей красоты сомнений не вызывают, слишком много развелось в игровых измерениях этой самой красоты. Но все же ни бета, ни авторские скриншоты ничего из ряда вон выдающегося не демонстрируют — приблизительно так же ярко, аккуратно и одинаково выглядят в мире людей понастроенные тут и там торговые галереи.

Однако это вовсе не повод для пессимизма, придет время, тогда и огласим резолютивную часть. Что чувствуется на данный момент? Скорее всего, не шедевр. Но как слэшер, пусть и разбавленный тридцатипроцентным раствором плиток-рычажков, Conan вполне будет способен доставить несколько приятных часов не только записным поклонникам Варвара-Разрушителя, но и просто желающим в меру бесполезно скоротать вечер трудного дня.



Рецензии

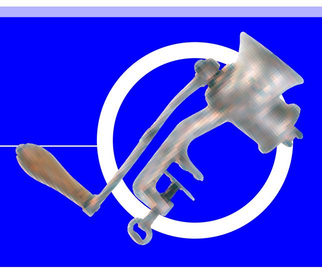




Dead to Rights — это что-то вроде недавнего фильма Wu Jian Dao (он же Infernal Affairs, он же «Двойная рокировка») от мира КИ. Тем, кто окажется в состоянии совладать с неудачным управлением ПК-версии, откроется восемь с половиной тысяч вещей, которых очень, очень не хватает во всенародно обожаемом глянцевом блокбастере Max Payne 2.



Экшен
от третьего лица



те, кто

ведущий гейм-дизайнер: Андре Эмерсон (Andre Emerson)
ведущий программист: Энди Биль (Andy Beale)
арт-директор: Хонг Нгуен (Hoang Nguyen)
композитор: Кевин Мантей (Kevin Manthei)
разработчики: Namco Hometek (www.namco.com), Bitmap Brothers (www.bitmap-brothers.co.uk)
издатели: Hip Games (www.hip-games.com), L.S.P. (www.lspgames.com)
издатель в России: «Руссобит-М» (www.russobit-m.ru)

www.deadtorights.com
платформа: PC, PlayStation 2, Xbox
дата релиза: Январь 2004 г.

Системные требования

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium III 500 (рек. Pentium 4 1300+), 128 Мбайт ОЗУ (рек. 256+ Мбайт), 3D-ускоритель с 32 Мбайт ОЗУ (рек. 64+ Мбайт), 16x CD-ROM, DirectX 8.1, 2 Гбайт на жестком диске.

Рапорт соответствия
03/02/2004
Муниципальная полиция Грант-Сити, отдел К-9
Конфиденциально
Ежемесячный рапорт психологического соответствия
Субъекты: офицер Джек Слэйт (жетон #916), полицейская овчарка Шэдоу (жетон #114)
Составил Эрик К. Монро, доктор психологии

Господа,

Сей меморандум может служить как оценкой психологического соответствия офицера Слэйта и служебной собаки Шэдоу за февраль 2004 г., так и отчетом о работе отдела К-9, к коему я имею честь быть приписанным на правах консультанта. Вынужден сразу заметить, что скучный и однообразный характер работы (которая сводится главным образом к последовательному обнюхиванию наркокурьеров четверо- и двуногими членами отряда, плюс к облаиванию подозрительных мешков с картошкой) ответствен за возникновение у многих сотрудников подразделения параноидальных и шизофренических иллюзий необычайной силы и продолжительности. Рапорты Слэйта и Шэдоу, составленные по моей просьбе в свободной художественной форме, могут служить прекрасным тому примером. Позвольте привести оба документа, прежде чем перейти к заключению.

Джек Слэйт, 24 года, холост

...Выгляжу мертвым, не правда ли? Вообще-то я не мертв, но, уверяю вас, это не из-за недостатка старания с их стороны... Последняя пуля скользнула по черепу. Меня подобрали, отправили в тюрьму и приговорили к смертной казни. В пенитенциарных заведениях Грант-Сити приговоренных к смерти не запирают в одиночки — нет, им предоставляют полное право бродить по тюремным коридорам и качаться в тренажерном зале вместе с отбросами общества, упрятанными на пожизненное. Половина населения этой каталажки — наши с Шэдоу клиенты. Кто-то может сказать, что мне, Джеку

Слэйту, не повезло: моего отца убили, я буду поджарен на электрическом стуле за преступление, которого не совершал, меня заперли под одной крышей с сотнями уголовников... Но я замечу, что прежде всего не повезло уголовникам. Ведь это они были заперты под одной крышей со мной.

Джек Слэйт хладнокровно симулирует перестрелку между двумя сотрудниками спецподразделения внутренних расследований. Глупый Макс Пэйн так никогда и не додумался до ликвидации одного своего недруга руками другого. Браво, «Намко»!

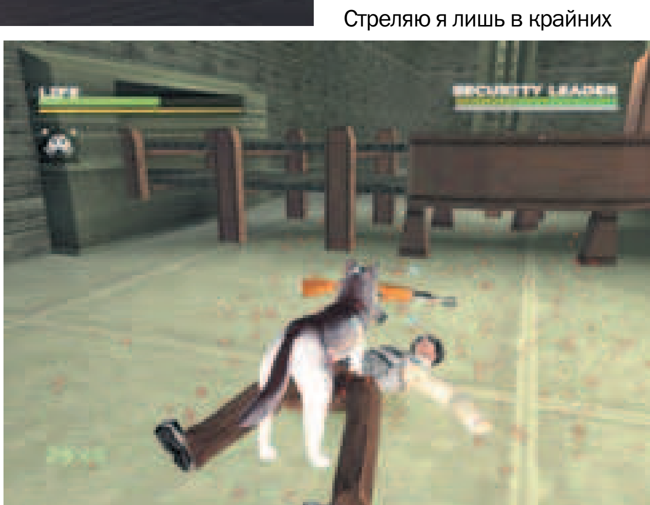
Во вторую очередь не повезло тому, кто меня подставил, — ведь я не собираюсь хрустеть и подрумяниваться на электрическом стуле. Я выменял на сигареты все необходимое, тюремный капеллан — свой человек, а парни в душевой поделились картой подземных коммуникаций. Четыре парня в душевой, 32 человека в общем блоке, мешавшие мне заниматься армрестлингом 15 типов в тренажерном зале... Итого... Бьешь сильно, просто, доступно, короткими комбинациями, они топчутся за спинами друг у друга, а контратакуют, кажется, случайно. Блок-блок-блок, комбо поинтереснее — не зевай, не давай им зажать себя в камере!.. Мне, конечно, хотелось бы сказать, что за все время я не пропустил ни одного удара, но тюрьма не детская сказка. Если хочешь выжить, на каждый пропущенный удар отвечай тремя: в коленную чашечку, хуком справа, локтем...



Очевидно, что Слэйту очень хочется целиться по трем направлениям одновременно. Это невозможно по следующим причинам. Во-первых, у Слэйта всего один набор глаз. Во-вторых, у Слэйта всего две руки. В-третьих, у Слэйта всего два пистолета.

Но это все ерунда по сравнению с тем, что я сделаю с грязными мафиозными ублюдками, прикончившими моего отца... Для общения с ними мне даже пистолет не нужен. Вполне хватит 243 способов прикончить человека при помощи его же собственного оружия. Если у парня только пистолет-пулемет — это идеальная ситуация: подскакиваешь и резко ломаешь шею Маневром Родригеса. Если дробовик, то я перебрасываю бандуру через него, упираю ствол в спину и давлю на спуск. Если автомат — можно положиться на дзюдо в связке со скорострельностью в сто десять выстрелов в минуту: уперся ногой в живот, бросил его через себя и очередью отправил в свободный полет... А еще существует очень, очень, очень много вариантов по поводу человека, вооруженного автоматическим пистолетом. Тут все дело в ваших предпочтениях. Что вы хотите, чтобы произошло первым? Желаете, чтобы хрустнула его рука, дернулась, как у сломанной куклы, голова, и лишь потом пистолет перекочевал к вам? Или в обратной последовательности? Человек, вооруженный автоматическим пистолетом, — самое бесправное и уязвимое существо на свете. Если мне не захочется убивать одним движением, то я всегда могу развернуть его спиной к себе в качестве гуманоидного щита и, завладев чужим сорок пятым, неспешно расстрелять всех его приятелей, приятелей их приятелей и приятелей приятелей этих приятелей, что спрыгивают с вертолетов в клоунских масках и устраивают световое шоу своими лазерными целеуказателями. Помню, однажды в Чайнатауне под проливным дождем в меня целились трое, и я голыми руками порешил их за три с половиной секунды, а потом...

Впрочем, забудем. Это же Чайнатаун. Между прочим, почему у всех мафиозных прихвостней фамилия Хитман?.. Стреляю я лишь в крайних случаях. В самых крайних — прыгаю, замираю в воздухе, перебрав неограниченное число мишеней, удваиваю,



В трудную минуту увлекшегося Слэйта всегда выручит отважная собаченция. И глотку врагу перекусит, и автомат в зубах принесет.

утраиваю скорострельность, и только в неудачнейший из дней мое приземление на танцпол бандитского ночного клуба не сопровождается синхронным осыпанием двух-трех охранников. Простите, вон те ребята мешают мне составлять рапорт...
Делаю раз: хватаю со стены огнетушитель. Делаю два: швыряю его в воздух, словно чемпион мира по метанию огнетушителей. Делаю три: держу на прицеле... ниже... ниже.. все!




Не особо увлекайтесь дизармингом. Преждевременный выход из засады чреват кровавой расправой. КРОВАВОЙ!

Иногда мне кажется, будто я угодил внутрь гигантского игрового автомата. В тюрьме я как проклятый, без устали поднимал штангу, работал с малой боксерской грушей, ломал конечности чемпионам армрестлинга... За время службы в подразделении мне приходилось обезвреживать бомбы, вскрывать все виды замков, даже действия стриптизерши в ночном клубе координировать (что поделаешь — работа под прикрытием!). Такое не должно происходить с простыми честными полицейскими-собачниками, так ведь? И даже не заикайтесь про мои отношения с прекрасными (ну, на мой вкус) фам фаталь.

Стоит нам завести невинную светскую беседу, как распахиваются двери и влетает взвод ощетинившихся автоматами киллеров — на моей памяти такое происходило как минимум три раза... Доктор Монро говорит, что это называется «синдромом Пэйна» и с годами проходит.
Женщины? Они способны понять только детектива Шафта из Западного. А вот полицейского из подразделения К-9 не в состоянии понять ни женщины, ни даже



Тюрьма-колыма: за пачку сигарет Джек Слэйт сломает ребра сотне-другой каратистов-рецидивистов. Он не мается вредными привычками, курево необходимо ему, чтобы выменять план побега из тюрьмы.

нежно любимое начальство, только покрытая коротким мехом зверюга — помесь торпеды, циркулярной пилы и электрорубанка, которая никогда не обманет, не предаст, не притащит за собой отряд китайских проституток с минометами, все поймет и, если надо, пойдет за тебя в тюрьму...
Простите, в меня, кажется, опять попали... Выгляжу мертвым, не правда ли? Но вообще-то я не мертв...

Шэдоу, 3,3 года, холост

Грелку тебе, а не проституток! Не собираюсь я идти ни в какую тюрьму! Мне порядком надоело таскаться за тобой, Слэйт. Ты умудряешься найти неприятности там, где их не бывает по определению.
Ты считаешь, что ткнуть в лицо начальству таймером от бомбы, застывшим за мгновение до взрыва, — это пафосно и очень-очень круто? Пошел ты! Ты понятия не имеешь, в какие передряги мне приходится ввязываться, пока ты размахиваешь пистолетами на переднем плане, весь такой непобедимый и в джинсах.
Тысячу раз жизнь твою спасал! Хочешь расскажу тебе, в каких упырей клыки вонзать приходится, пока ты мыкаешься по окраинам и строишь из себя великого ганфайтера? — этот сброд даже шеи мыть не привык!
А эти вечные бомбы? Когда за последней бегал, ну, тогда,



Иногда Слэйту приходится взаимодействовать не только с Шэдоу. Напарница сидит в засаде за кадром, а Слэйт отстреливает через окно подступающих со всех сторон сотрудников спецслужб. Из вертолетного пулемета. Мини-, понимаете ли, игра.

в горящем отеле, думал, что все, финита, экспресс-кремация. Я ведь не настолько сумасшедший, чтобы голыми руками ядерные боеголовки обезвреживать, как это привык делать ты! А помнишь, как на тебя наехала толпа строителей в смешных оранжевых жилетах? Ты еще устроил им локальный апокалипсис, прыгал, как умалишенный, палил в разные стороны, стены обрушивал. Я в это время разнюхивал обходную дорогу, и если бы твоя шальная задница не умчалась воевать еще пару минут, мне не

пришлось бы студить хвост по канализационным трубам на той чертовой стройке, да и тебе не нужно было бы ездить пузом по грязи и пачкать руки об этих гастарбайтеров. Тоже мне мастер кунфу, Железная Обезьяна! Ты хоть знаешь, откуда в твоей берлоге берется чистое белье? Задумывался, кто бегает в прачечную и выносит мусор, пока Мистер Отчаянный Полицейский борет мировое зло? А вот благодарности от тебя не жди! Скажи мне, какого лешего тебя понесло в это дурацкое заведение... как там его... «Логово беззакония»? Срам! В твои-то годы шляться по притонам! И ладно бы по настоящим, так нет же! Вечно тебя занесет в какую-то мелкогопницкую шарашку. А тех студентов зачем избил? Люди раз в неделю вылезают из накрахмаленных рубашек, чтобы прийти в гангста-клуб, выкурить по косячку и потравить байки, но тут появляется Джек Слэйт и начинает проводить допрос с пристрастием. Ты в курсе, что тому тощему нос ты все-таки сломал, а? У тебя же творческая работа, тебе в Академии это ежедневно вбивали в голову самые уважаемые люди. Но нет! Соображаловку ты включаешь только по праздникам. Тебе бы только кулаками махать



Слэйт забавляется с огнетушителями, наплевав на все меры безопасности.



Крупные планы не конек Dead to Rights. Текстуры уровня Nintendo 64, хоть и портировали с Xbox.

(очень, кстати, выразительно у тебя это получается, черт меня дери!) и ввязываться в передряги с какими-то подозрительными журналистками, мафией, проститутками... Нет, я понимаю, старые связи, подруги детства, сеть информаторов, адреналин и все такое. Не пора ли завязать, а? Шрамов тебе, что ли, мало? Пока твои сокурсники делают карьеру в Управлении, ты строишь из себя героя и вечно подставляешь свою задницу под пули. И знаешь — на здоровье! Только я все чаще задумываюсь, что на следующий вертолет ты пойдешь в рукопашную без меня. Я тебе, конечно, безмерно благодарен, что мне не пришлось всю жизнь сторожить огород твоей сбрендившей тетушки, но всему есть предел. О-сто-чер-те-ло!

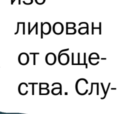
Что? Что ты сказал? Герой видеоигры? Ну все, приехали. Все детство ты просиживал штаны в душных видеозалах, спуская родительские деньги в игровых автоматах, и вот — аукнулось. Прошу любить и жаловать, Джек Слэйт, Макс Пэйн для бедных! Ха-ха-ха! Я знаю, почему ты такой непобедимый. У тебя автоприцеливание и бесконечные жизни! Эх, Слэйт, Слэйт... Ведь знаешь же, что ничем хорошим эти лихачества не закончатся... Ну-ка тихо! Кажется, сюда снова идут! Вставай, побежали! Вставай же, Слэйт!..

Заключение

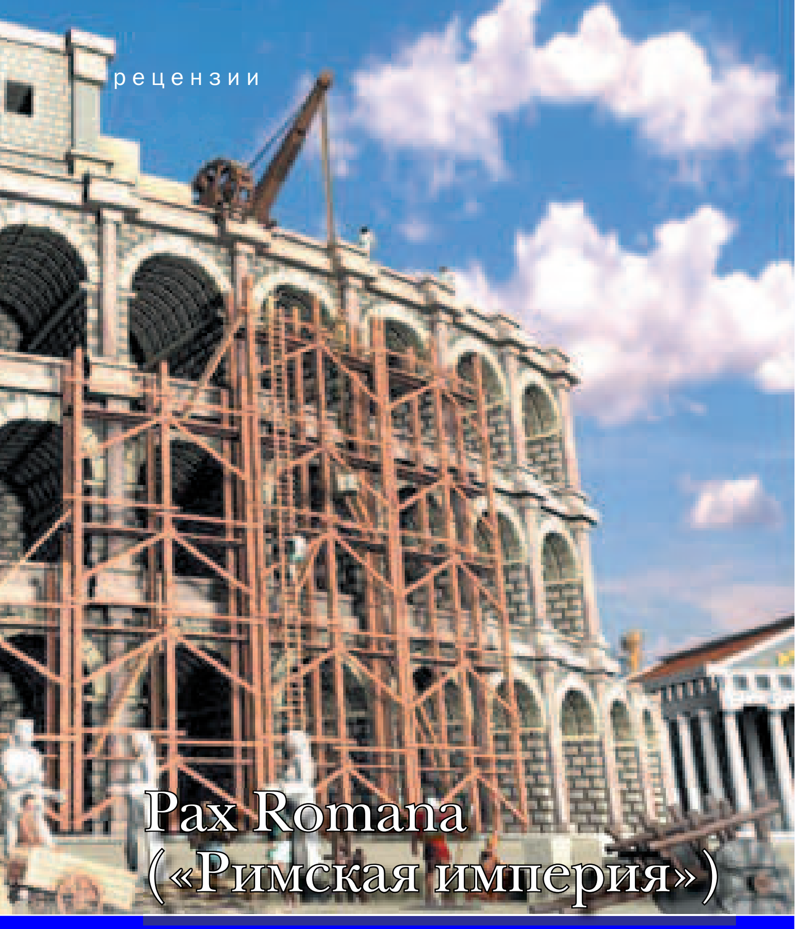
Из вышеприведенной документации неопровержимо следует, что офицер Слэйт и служебная собака Шэдоу живут в иллюзорном мире и категорически непригодны к эксплуатации в качестве сотрудников подразделения К-9. Как мы можем поручать охрану общественного спокойствия человеку, в любой момент способному прорычать что-нибудь вроде «я сделал нож из водопроводного крана в камере смертников»? Можем ли мы доверить борьбу с наркотрафиком животному, столь снисходительно относящемуся к ингаляции запрещенных законом препаратов в общественных местах?

Вынужден сделать вывод, что офицер Слэйт страдает детализированным психозом параноидального характера, связанным с тяжелой травмой головы, полученной в детстве в результате ушиба об угол пинбольного автомата, и должен быть как можно скорее изолирован от общества. Служебную собаку Шэдоу предлагаю направить на курсы наркотической реабилитации.

Мнение об игре



Грег Касавин (Greg Kasavin), сайт GameSpot (www.gamespot.com): «С первого взгляда Dead to Rights выглядит кое-как сделанным портом с давно устаревшей консоли, но ее геймплей на удивление безболезненно перенес портирование и цепко держит вас за грудки. Эта игра не хватает звезд и не устраивает революций, но крепко стоит на ногах, а иногда даже прыгает». Итоговый рейтинг: 7,2/10.



Pax Romana («Римская империя»)

Если Europa Universalis показалась вам тяготной заумью, даже не смотрите в сторону Pax Romana.

Большая стратегия



те, кто

ведущий гейм-дизайнер: Филлипп Тибо (Philippe Thibaut)
ведущий программист: Филлипп Шарло (Philippe Charlot)
арт-директор: Филлипп Шобару (Philippe Chaubaroux)
сценарист: Филлипп Тибо (Philippe Thibaut)
композитор: Люк Гилльо (Luc Guillot)
разработчик: Galilea/Antik Games (www.galilea.com)
издатель: DreamCatcher (www.dreamcatchergames.com)
издатель в России: «1С» (http://games.1c.ru/pax_romana)

сайт игры: www.paxromanagame.com
платформа: PC
дата релиза: 19 декабря 2003 года (в России)

Системные требования

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium III 500 (рек. Pentium III 700), 128 Мбайт ОЗУ (рек. 256 Мбайт), видеокарта с 32 Мбайт ОЗУ (рек. 64 Мбайт), DirectX 8.1, 4x CD-ROM, 500 Мбайт на жестком диске (рек. 1 Гбайт).

S.P.Q.R.

Изобретатель настольной Europa Universalis и консультант знаменитой теперь на весь мир Paradox, Филлипп Тибо решил отпраздновать 15-летнее увлечение историей Древнего Рима глобальной стратегией собственного изготовления. Получилась Pax Romana — игра, которая обязательно сделает вас сильнее, если не сможет убить.

Олег Хажинский

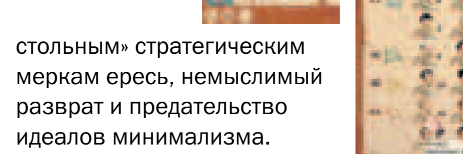
Все три года сотрудничества с разработчиками компьютерной Europa Universalis Филлипп мечтал сделать игру, в которой игрок будет не полновластным господином положения, а лишь одиноким гребцом в бушующем океане политических страстей. Триста лет истории римской республики в качестве декораций подошли идеально.

Два года игра просуществовала на бумаге и без названия. Еще два года потребовалось французской студии Galilea, чтобы воплотить идею в жизнь.

То, что получилось, не способный отличить патриция от плутократа наблюдатель назовет клоном популярной Europa Universalis — и будет почти прав. Разработчики решили продать игрокам две игры по цене одной — Pax Romana предлагает себя в «стратегическом» и «политическом» вариантах. «Стратегия» выглядит так, как должна выглядеть игра от человека с варгеймерским стажем в четверть века. Весь мир у ваших ног: пять сотен регионов, от Ирландии до Персии, более ста боевых единиц, пятьдесят видов экономических ресурсов, десятки индустриальных, сельскохозяйственных и городских построек, четыре исторически достоверных сценария по двадцать лет каждый — и все это в привычном поклонникам Europa Universalis реальном времени с «паузой» наперевес.

Разработчики постарались ввести в игру множество новых деталей, — местный

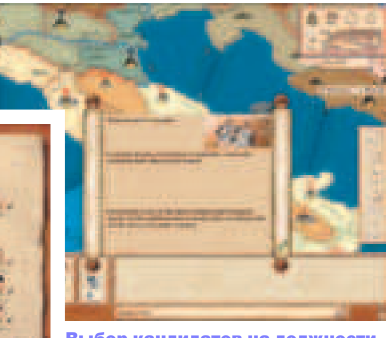
«дипломатический экран» напоминает пульт управления инопланетным кораблем и содержит более тридцати регуляторов. В рукава опытным полководцам внедряются колоды «стратагем», которые те смогут разыгрывать по своему разумению. Каждый город, что в твоей «Цивилизации», раскрывается приветливым и почти что трехмерным пейзажем, что по «настольным» стратегическим меркам ересь, немыслимый разврат и предательство идеалов минимализма.



Визуальный ряд Pax Romana не способен поразить даже видавших виды поклонников игр от Paradox — дизайнеры Galilea/Antik Games, если такие и были, не смогли себя проявить.

Политик средней руки

Тем временем свое истинное лицо Pax Romana открывает лишь в «политической» ипостаси. События, которые ранее происходили за кадром, обрабатывались автоматически и беспокоили предельно занятого покорением мира игрока исключительно с помощью назойливых окон, теперь составляют самую суть игры. Как в самой настоящей «древнеримской РПГ» (такой игры, знаю, никто никогда не сделает), мы играем роль лидера одной из политических группировок, задача которой — покончить с Республикой и создать Империю.
Для того чтобы успешно начать политическую карьеру в Pax Romana, мало быть просто сообразительным и любопытным человеком, внимательно прочесть руководство пользователя (чудовищно запутанное) или шаг за шагом пройти все обучающие миссии (скучные до мучительной смерти). Боюсь, придется снова сесть за учебники и как следует разобраться в тонкостях политической жизни тех времен — иначе скрытая за аляповатыми окнами Pax Romana трагедия не откроется вам никогда. Игрок, в лучших традициях «публичной политики», самолично передвигается по городу и встречается с людьми. Уговаривать сенаторов он идет, понятное дело, в баню, встречи с представителями бизнес-кругов организуются в деловом центре города, а общение с плебсом случается прямо на улицах или в таверне. Популярность, власть, деньги, сила, время — сенатору приходится решать уравнение, в котором порой неизвестных оказывается слишком много. Согласно замыслу дизайнера, игрок — одна из ключевых, но не единственная фигура на политическом небосклоне Рима. В этой игре ничто не дается навсегда, и ситуация меняется в буквальном смысле в режиме реального времени. Выборы проходят каждый год, поэтому скучать местной элите не приходится: тайные переговоры, шантаж, подкуп, заказные убийства, крупномасштабные экономические и военные операции, организация мятежей и последующий ввод подконтрольных сенатору войск составляют будни масштабного политика времен Древнего Рима. И все это, прошу заметить, на фоне политической карты мира, в перерывах между войнами и дипломатическими приемами.



Групповой портрет 10 «Б» класса, год выпуска 310 до н.э.

Выбор кандидатов на должности в магистрат чрезвычайно важен — ведь каждая позиция обеспечивает уникальные политические и финансовые возможности.

Мнение об игре

Мэт Пэкхем (Matt Peckham), сайт GameSpy (www.gamespy.com), не сумел пробить толстый лед интерфейса и добраться до жидкого геймплея, потому пишет в плохом настроении: «Есть урок, который разработчики должны выучить как «Отче наш»: делайте игру сколь угодно детализированной, но не разрушайте все плохо продуманным интерфейсом управления. Эта ошибка утопила Master of Orion III, уверен, она потопит и Pax Romana».

Мрачный старт

Не уверен, что сами разработчики понимают, что сотворили. Окинуть игру одним взором не получается — для этого она слишком велика. Отказавшись от идеалов минимализма, ближайший родственник Europa Universalis заболел страшной для компьютерных игр болезнью — его тело покрылось органами управления. Иногда кажется, что авторы разбросали по экрану числовые параметры, картинки и кнопки случайным образом — добавляя новые постепенно, при необходимости. Несколько первых часов в Pax Romana игрок чувствует невероятный дискомфорт — ведь его сразу же бросают в гущу событий, не давая возможности принять дела постепенно. Это страшная ошибка. Бестолковый дизайн экранов, слабая графика, неубедительный звук, разумеется, настроения не улучшают. По всем правилам драматургии я должен сказать здесь, что недружелюбный интерфейс и запутанные правила скрывают бездонные глубины нерафинированного геймплея, что устроенные авторами испытания — это проверка, призванная отсеять слабых. Что вы должны быть сильными, чтобы... Но вы ничего и никому не должны. Большие и сложные игры тоже умеют улыбаться. И когда граждане из Galilea/Antik Games поймут это, они сделают правильную Pax Romana. И мир никогда уже не станет прежним.



«Механоиды»

Чарующее слово «свобода» своим заманчивым блеском ослепит еще не одну доверчивую игру: разбежалась, оттолкнулась — и камнем вниз. Посмотрите туда: они могли бы быть гигантами. Нет, это не снег, это оседают пух и перья доверчивых пернатых. Что делать, металлическая машина, будучи тяжелее воздуха, летать не может.

Порог вхождения

«Механоиды» отчаянно пытаются стать чем-то большим. Слагаемые головокружительного успеха, будучи собраны в одном помещении, недоверчиво смотрят друг на друга и, вместо того чтобы стать единой командой, вгрызаются друг другу в глотки. Свобода против баланса, ролевая система против физики, интерфейс против всех сразу...

Ашот Ахвердян

Экономический ролевой гоночный аркадосимулятор с музыкой



те, кто

ведущий гейм-дизайнер: Булат Даутов
ведущий программист: Валерий Воронин
арт-директор: Виктор Епишин
композитор: Григорий Семенов
продюсер: Сергей Герасев
разработчик: Skyriver (www.skyriver.ru)
издатель: «1С» (http://games.1c.ru)

сайт игры: www.skyriver.ru/mechanoids
платформа: PC
дата релиза: Январь 2004 г.

Системные требования

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium III 800 (рек. Pentium 4 1500), 256 Мбайт ОЗУ (рек. 512 Мбайт), Direct3D-видеокарта с 32 Мбайт ОЗУ (рек. 64 Мбайт), DirectX 8.1, 6x CD-ROM, 3,1 Гбайт на жестком диске.

В этой смертельной схватке достанется и вам, дорогой игрок, поэтому вскоре почтенная публика будет вовсе шарахаться от игр, около которых маячит магическое слово «Элита». Условный рефлекс. А начинается все с удивительно сильного ролика. Он не только весьма динамичен, но и очень качественно срежиссирован — просматривая его, с удивлением понимаешь, сколь редка хорошая постановка в мире КИ. Увы, такое начало заключает в себе обещание, которое так и останется невыполненным. И, словно зная об этом, игра при последующих запусках вступительный ролик... пропускает.

Эх, прокачу!

Итак, наше альтер-эго — крохотная капсула сознания, помещаемая в глайдер, на котором мы выезжаем за ворота в незнакомый мир. Отныне нас ждет приключение в стиле незабвенной «Элиты»: большой таинственный мир, множество странных событий, полная свобода действий, война, торговля, выполнение квестов, покупка новых глайдеров и апгрейдов к ним, определение своего места среди местных кланов, симпатии и антипатии и, наконец, выполнение своего Великого Предназначения, ибо оно есть у каждого героя. Увы, при ближайшем рассмотрении эпический шедевр идет трещинами. Мифология мира металлических машин оборачивается беззубым подражанием опусам «Кадаврианской Лаборатории», только без

характерного очарования фантазий последней. Так на месте сюжета образуется странная пустота.
Игровой мир смотрится откровенно бледно. Ландшафты явно напоминают орденоносный «Морровинд», только выглядят гораздо скромнее, пустыннее и куда менее интересно. В играх, где во главу угла ставят свободу, должен быть незабываемый, поражающий воображение мир. Тот же разнесчастный «Морровинд» поражал чудесами едва ли не на каждом шагу, X2: The Threat кружила голову шиком сверкающих туманностей, «Дальнобойщики-2» окутывали в паутину разнообразных сверкающих шоссе и пасторальных проселков. Здесь же мы просто передвигаемся по пыльной поверхности, неслышно тоскуя по волшебству и ожидая его за ближайшим поворотом. За следующим туннелем. На новом уровне.
И потом, в игре, где надо все время ездить, сам процесс должен вызывать положительные эмоции. Здесь же в режиме «от третьего лица» наше передвижение кажется чересчур медленным, несмотря на внушительные «800» на спидометре. Согласно руководству, скорость измеряется в километрах в час, но в действительности она минимум на порядок меньше. Динамики никакой, а разглядывать вокруг по-прежнему нечего, поэтому при поездке игрок просто скучает. И за этим занятием проходит большая часть времени.

Папа просил передать

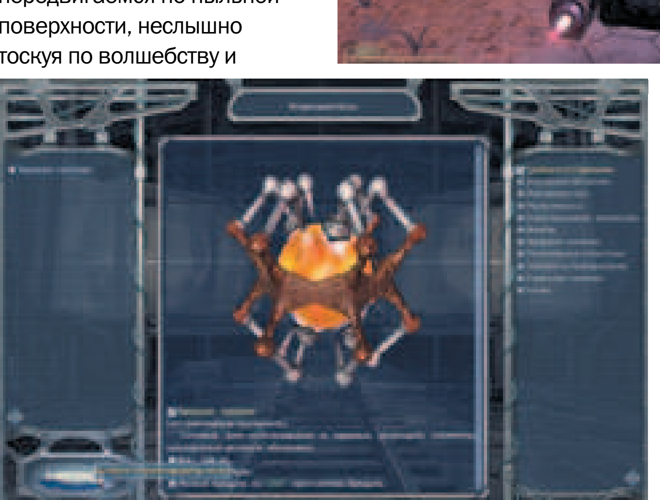
Можно включить вид от первого лица — «носом по асфальту». При таком выборе камеры поездки становятся захватывающими, вот только... очень укачивает. Не смейтесь, но это так, а ведь меня никогда не укачивало в транспорте, я с удовольствием играю в морские симуляторы, а в большинстве гоночных игр предпочитаю именно камеру, висящую на бампере перед капотом. Здесь же через пару минут становится действительно дурно. Впрочем, допускаю, что это может быть индивидуальная реакция и мне просто не повезло.
Ездим мы почти всегда из одного угловато-футуристического строения в другое. Добравшись до точки назначения, мы вползаем в ворота и оказываемся в объятиях интерфейса. Это еще один удар — когда в первый же вечер понимаешь, что кроме пустых ландшафтов и разбросанных повсеместно монотонных зданий в здешнем игровом мире не будет больше ничего. Разочарование растекается по телу, хочется капризным тоном требовать немедленных чудес здесь и сейчас. Где же мой удивительный мир? Где множество сокровенных тайн и удивительных открытий? Вздыхаешь. Ползешь дальше.

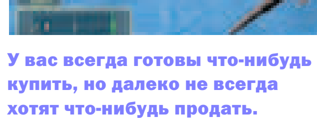
Ползком

Воевать неинтересно. Бой идет сплошь на близких дистанциях, когда противники стоят прямо друг против друга и палят из всех стволов. Если один из них при этом еще и постоянно стрейфится — значит, это вы, боты же так не поступают. Если бой происходит на перекрестке, то время от времени прибывают новые механоиды, и они (в зависимости от клановой принадлежности) тоже могут ввязаться в статичный бой. Выглядит это все по меньшей мере странно. Особенно когда бот палит лучами лазера в противника напротив, не замечая, что не попадает по цели, а потому и не корректируя огонь, — и такая ситуация может продолжаться сколь угодно долго. А бывает, что таких горе-снайперов собирается три-четыре...
Торговая система столь же маловразумительна. Заехав в здание, мы узнаем, что и по чем там продается и

Для парящих глайдеров озеро ничем не отличается от бездорожья...

...а бездорожье от мостовой. И зачем тогда нужна мостовая?





У вас всегда готовы что-нибудь купить, но далеко не всегда хотят что-нибудь продать.

что покупается. Эти данные надо либо запомнить, либо записать на бумажке. Или купить что попало, а потом ездить и пытаться продать (процент прибыли варьируется от двух-трех до ста). На практике достаточно обнаружить один выгодный вариант, а потом носиться из точки «А» в точку «Б». Смена маршрута могла бы поощряться изменением цен (как в серии «Негоциант») или выдачей разовых контрактов (как в «Дальнобойщиках-2»). Но здесь нет ни того, ни другого — и получается форменный симулятор рейсового автобуса. 20 рейсов, и новый мощный глайдер у вас в кармане. Перспектива!

Ролевая дыра

Во многих зданиях можно брать квесты. Чаще всего это обычный почтовый подай-принеси. Причем доходит до комичного, к примеру, когда вам поручают совершить первый в этом мире курьерский переезд. Да, свежая идея, ничего не скажешь. В награду за свою деятельность вы получаете не только деньги, но и опыт, который обменивается на уровни. Собственно, на номере уровня (и выборе альянса) ролевая система и заканчивается.

Покупка и апгрейд глайдеров — возможно, самое светлое пятно игры — тоже имеет свои странности. Например, интерфейс сообщит нам, что с нашим глайдером выбранный апгрейд не совместим, но почему именно — не скажет. И на какой глайдер можно будет поставить чудо-пушку, он тоже не сообщит. Мало того, картину портят несколько противоестественные упражнения с балансом. Скажем, здесь считается нормой давать на выбор три вида «пушек» — очень существенно отличающихся про цене, производимым разрушениям и скорострельности. А вот общее число единиц damage в секунду у них может оказаться идентичным. Зачем тогда нужен дорогой агрегат? (Вспомним, что боты ведут боевые действия, стоя на месте.) Кроме того, здесь считается нормой, когда силовой щит второго уровня стоит раза в два-три больше щита первого уровня — при этом разница в их поглощающей способности укладывается в десяток процентов. Конечно, не все апгрейды столь бесполезны, но большая часть, увы, такова.

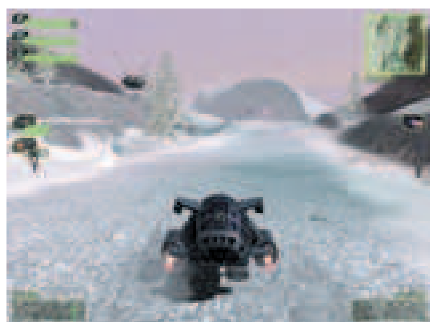
Страшнее всего, когда свобода поворачивается спиной. Вот вас не выпускают с текущей карты на следующую — слишком низок ваш уровень. При этом все доступные квесты выполнены, а в половине зданий ничего не продают. Да и опыта за торговлю дают совсем немного. Ничего не остается — приходится идти воевать. А, согласно местным правилам, убил не тот, кто застрелил, а тот, кто принес вражеский череп (точнее — капсулу с мозгом) на базу. Учитывая, что боты особой расторопностью не отличаются, можно просто встать неподалеку от разгоревшейся схватки, подождать гибели бота, быстро подбежать, взять его череп и снова отойти. Нередко прямо на дороге можно найти несколько черепов сразу. Боты подобным мародерством тоже не брезгуют...

Не поймите превратно, игра вовсе не плоха! Просто она раз за разом ставит себе необычайно высокую планку, до которой не может толком допрыгнуть. Амбициозный проект недвусмысленно трещит под собственной тяжестью, игрок сочувствует, но реально помочь не в силах.

И еще — у игры очень высокий порог вхождения. Да, можно, сжав зубы, перетерпеть, когда вам в начале дают самый медленный глайдер, который с огромным трудом переползает через самую низкую кочку, отчего перемещение становится непрерывной фрустрацией. Когда вас раз за разом убивает первый встречный. Когда приходит понимание, что окружающий мир фактически пуст. И т.д. Потом привыкаешь и примерно к середине игры более-менее вживаешься в процесс. Но и тогда то и дело утыкаешься носом в очередное свидетельство несовершенства мира. Да, можно продолжать терпеть. Но зачем?



Смена дня и ночи подчас отзывается форменной психоделией.



Главное отличие восьми карт друг от друга — это цвет: коричневый, зеленый, белый, красный...



А непослушные пылесосы после смерти попадают в страну Мрачных Подземелий.

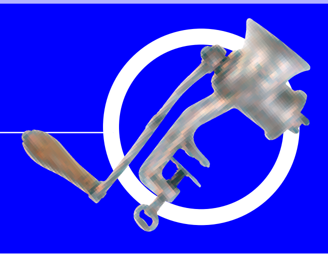


Вблизи зданий под страхом расстрела нельзя пользоваться оружием. В начале игры только этим и спасаешься.

Delta Force — Black Hawk Down: Team Sabre

Ортодоксальным дельта-форсерам ортодоксальный же аддон: нахальные поездки на родительских загривках и ничего нового. Кроме, разумеется, ошибок.

Шутер
от первого лица



Те, кто

ведущий гейм-дизайнер: Том Мастейн (Tom Mustaine)
арт-директор: Роберт Аткин (Robert Atkin)
продюсер: Ричард Грей (Richard «Levelord» Gray)
музыка: Зак Белика (Zac Belica), Джерри Маротта (Jerry Marotta)
разработчик: Ritual Entertainment (www.ritual.com)
издатель: Novalogic (www.novalogic.com)
издатели в России: «1С» (http://games.1c.ru), Snowball Interactive (www.snowball.ru)

www.novalogic.com/games.asp?GameKey=DFBHDTS
платформа: PC
дата релиза: Январь 2004 г.

Системные требования

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium III 700 (рек. Pentium 4 1300+), 128 Мбайт ОЗУ (рек. 256+ Мбайт), 3D-ускоритель с 32 Мбайт ОЗУ (рек. 64+ Мбайт), 8x CD-ROM, DirectX 8.1, 1,2 Гбайт на жестком диске.

Рота, отбой

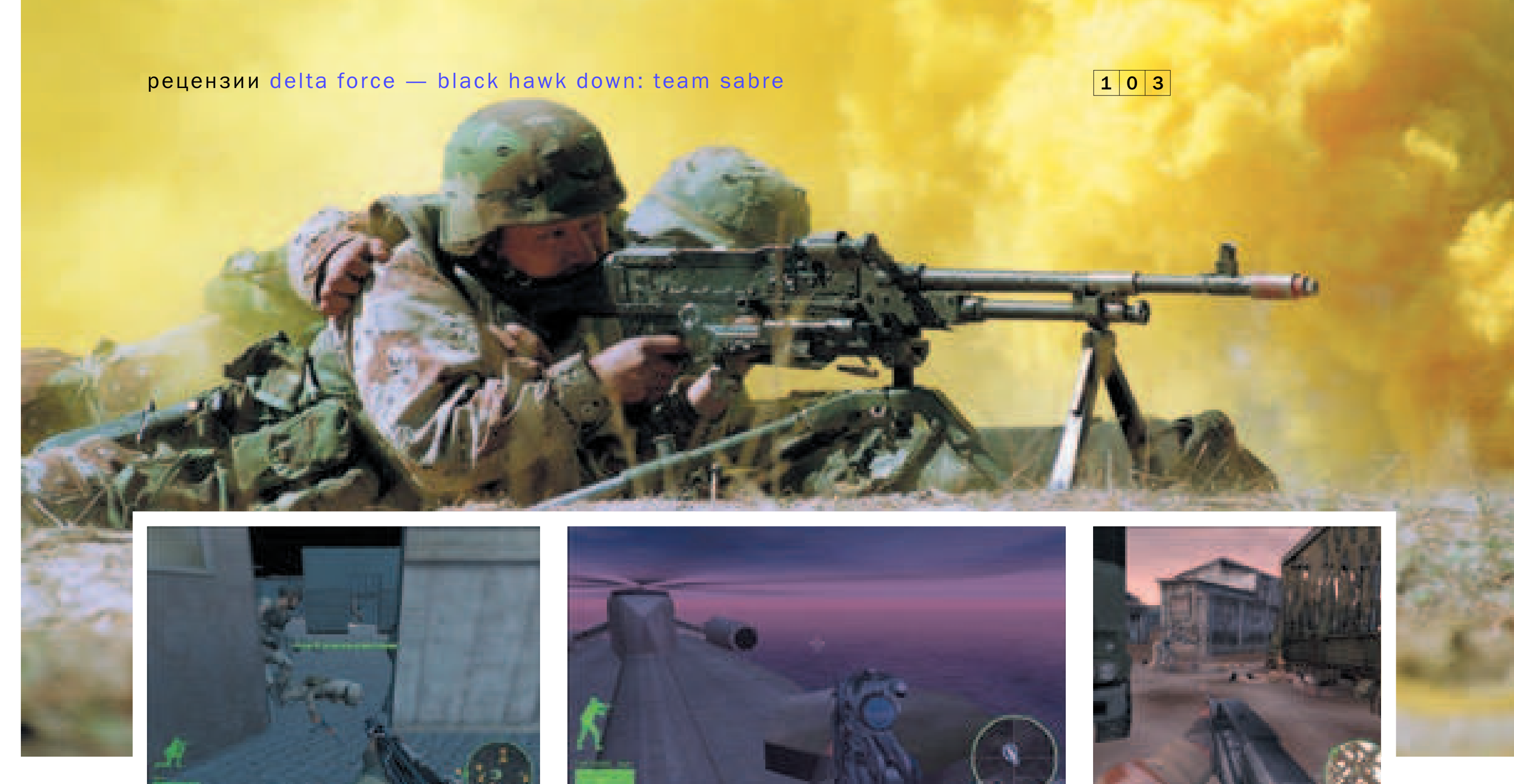
Team Sabre компрометирует и без того не очень-то благополучную серию Delta Force. Она по сниженной цене распродает унылые будни милитариста, как «Очень страшное кино» — глубокое декольте Памелы Андерсон. Спрос зашкаливает и на то, и на другое.

Михаил Бескакотов

Ваш корреспондент, откровенно говоря, притомился жевать одну и ту же калошу, но сейчас соберет волю в кулак и в очередной раз заявит, притом максимально открытым текстом: жанр 3D-шутеров выдыхается. Превращается в teen-movies. Безусловно, редкие исключения на месте, но мейнстрим угнетает все сильнее с каждым релизом. Прямо пропорционально количеству полигонов растет тоска по свежим находкам и такой простой штуке, как творческий подход. НФ-играм и творениям на прочую свободную тематику проще — они выплывают на разнообразии игрового мира. Иногда их спасает сюжет. Тактические же шутеры мучаются неимоверно: одни и те же солдаты одних и тех же спецподразделений, один на всех MP5, одна и та же суровая «правда жизни».

Минус мозг

Все эти грустные мысли атакуют с особой безжалостностью, когда сидишь на радиовышке и наблюдаешь за наркотической сволочью, что старательно гребет в твою сторону всеми конечностями, упершись лбом в некстати подвернувшийся ящик. Будто и не было тысяч воплей о революционном 3D-шутерном AI, опубликованных на миллионах красочных коробок, а умение компьютерных недочеловечков прятаться во время перестрелок за мебелью не записывалось в ранг обыденности. Не верьте слухам. Оказывается, некоторым недоступны алгоритмы реализации такой банальной штуки, как pathfinding. Ладно, бывает. Но неужели нельзя было найти готовое решение на бесплатных сайтах для начинающих программистов? Самозабвенные пробежки на месте — самые безобидные шутки из тех, что выдает силиконовый разум-балагур в Team Sabre. Еще он не дурак застревать в стенах, реагировать на приближение



Этому, вот именно этому, пещерному графическому недоразумению хватает наглости показывать меньше кадров, чем UT2003 на той же самой железной конфигурации.

Суровая правда жизни: сквозь закрытый люк можно выбираться на крышу транспортного вертолета и лететь к rendezvous point с пятизвездочным видом на бескрайнюю водную гладь.

Экшен-моменты заскриптованы насмерть, но после нудного джангл-кроулинга радуешься им от всей души.

игрока полным безразличием и мчаться в пешую атаку на тяжеловооруженные «Хаммеры». Передвигающиеся на карачках заложники расправляют плечи и начинают дефилировать в полный рост, когда вы проводите их по открытому для вражеского огня пути. Самая же уморительная шутка неприятельских беренбеев заключается вот в чем: они любят выпускать десяток обойм из M16 с расстояния в милю, чтобы затем в ближнем бою атаковать при помощи противотанковой базуки.

Может, все это неспроста? Может, разработкой AI для Team Sabre занимался... ну, скажем, Джон Клиз? Почему же тогда о нем умолчали в титрах?

Каша из топора

Black Hawk Down был тактическим шутером довольно аркадного розлива, но ему хватало молодецкого задора, чтобы увлечь игрока и помешать ему хотя бы раз задуматься о комичности происходящего на экране. Джипики взрывались, вертолетики падали, негодяйчики валились раскрашенными мордами в пыль целыми дивизиями, не забывая покрутиться перед смертью на одной ножке. В Team Sabre удовольствие от оголтелых перестрелок попросту испарилось. Этих слов вполне достаточно, чтобы описать игру хорошему другу, но некоторым гражданам, понимаете ли, подавай конструктивную критику. Пожалуйста: возьмем местную механику чекпойнтов.

Точки намертво привязаны к скриптовым событиям на уровне, и малейшее отклонение от заданного курса приводит к трагическому финалу: игра объявляет вас дезертиром. Решили обойти хорошо простреливаемую дорогу, подняться на холм и занять тактически выгодную позицию? А душистую лазанью с осьминогами вам не подать? Повел раненого напарника безопасной дорогой к аптечке? AWOL, самоволка, трибунал. Лучше сразу удавиться портянкой под ближайшей корягой.

Понятное дело, если вы пришли в Team Sabre не из Ghost Recon, а просто так, ради красивого названия из целых семи выразительных английских слов, вам на вышеописанные ужасы можно смело закрывать глаза. Ну, аркадка. Ну, не самая лучшая. Графика страшненькая, брифинги непонятные... но стрелять-то дают, не жадничают! Спешу вас, дорогуша, обрадовать. Для вас у Ritual и Novalogic имеется несколько специальных сюрпризов. Главный — ограниченное число сохранений. (К слову, среди технической интеллигенции бытует термин «спасать игру». У меня от этих слов начинает дергаться левый глаз, а в голову приходят неоригинальные мысли о том, что эту «игру» уже ничем не «спасти».) Обычно это число намного меньше, чем хотелось бы. Оно даже меньше количества затянутых скриптовых вставок, и одно и то же перемещение в кузове грузовика вам придется пережить неоднократно, — в оправдание отмороженному AI сложность игры задрана неимоверно и убивать вас будут часто. Фокусы с сэйвами вообще много о чем говорят, но в случае с Team Sabre песнь эта полнится девелоперскими слезами и отчаянием: дескать, понимаем, что нечем вас удержать, что плевать вы хотели на наши одиннадцать совершенно новых уровней, но, может, все-таки попробуем «на слабо», а?

Как все это называется? Правильный ответ, как обычно, есть у одного видного робота-алкоголика: ass.



Достойный ответ бройлерным RTS немецкого производства.

Стратегия
в реальном времени



Те, кто

директор по разработкам: Слава Письменный
руководитель проекта: Дмитрий Жуков
гейм-дизайнеры: Дмитрий Жуков, Андрей Екимов
сценаристы: Павел Гродек, Дмитрий Жуков
музыка и звукорежиссура: Эдуард Мехралиев, Юрий Галстян
разработчик: Primal Software (www.primal-soft.com)
издатель в России: «Акелла» (www.akella.ru)
издатель на Западе: DreamCatcher (www.dreamcatchergames.com)

сайт игры: www.besieger.com
платформа: PC
дата релиза: Весна 2004 г.

Системные требования

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium III 1000 (рек. Pentium 4 1500), 256 Мбайт ОЗУ (рек. 512 Мбайт), Direct3D-видеокарта с 32 Мбайт ОЗУ (рек. 64 Мбайт), DirectX 9.0b, DVD-ROM, 500 Мбайт на жестком диске.

Бармалей-66

Признаемся честно: волновались. А вдруг не получится? Все же первая стратегия — и сразу заявка на рекорд: ни одной стандартной запчасти, все на заказ, стопроцентно ручная сборка. Вдруг затеряется среди бескрайних 3D-просторов, испугается викингов и киммерийцев, летающих кораблей и осадных орудий, запутается в боевых построениях и следящих режимах камер? Григорий Радовильский

Проведя с игрой две недели, вздохнули с облегчением: худшие опасения позади.
За годы разлуки «Осада» (жен. р., ед. ч., заграничное название куда приятнее на слух: Besieger) научилась контролировать свои многочисленные таланты. Модернизированный графический движок от The I of the Dragon совершенно не противился фантазии игродизайнеров — этому монстру было одинаково удобно демонстрировать и панорамные баталии с участием нескольких сот трехмерных юнитов, и выражение лица викинга Бармалея. Гуттаперчевой камере все равно, куда смотреть: вниз, на горизонт, в небо — пожалуйста. При этом никакого «тумана», видимость — абсолютная. Оказавшись в локальном раю, разработчики захотели попробовать все: их крестьяне рубили лес и добывали камень, как в WarCraft; их воины становились в шеренги по сто человек в ряд, их батальные сцены напоминали лучшие фрагменты из Total War, только в 3D; их главный герой бродил по заповедным лесам, как в тактических RTS. И потом, понятное дело, крепости, осады, штурм, лучники на стенах, тараны, летающие корабли льют на головы какую-то дрянь... Игры было так много, что казалось, она задушит нас в

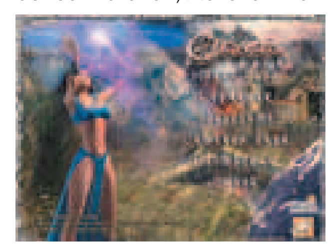
своих горячих объятьях или сведет с ума бесконечными рассказами о житье-бытье. На счастье, авторы научили «Осаду» вести себя прилично: не кричать, не сутулиться, не ковыряться в носу. Спокойная и причесанная, эта игра удивительно хороша.

Несколько местных обычаев

Ненавязчивая ролевая система заставляет игрока беречь своих подопечных. С боевым опытом воины становятся настолько крепче, что отправлять их в суицидальные атаки не поднимается рука. Воевать приходится тактично, по правилам, раны — залечивать, возможности специальных персонажей — использовать на всю катушку. Длительные пешеходные прогулки в стиле ранних «Аллодов» носят, как теперь становится ясно, тренировочно-оздоровительный характер. Закаленные в локальных конфликтах герои поведут в бой сотни новобранцев. Экономическая система уникальна. Крестьян «производить» не надо — они появляются сами, достаточно только срубить очередную избу. Солдатами здесь не рождаются — ими становятся. Прошедшие обучение в бараках крестьяне удивительным образом превращаются в берсеркеров, а посетившая мастерскую по производству катапульт парочка обернется боевым экипажем, правильно, катапульты. И так везде — всего в игре около 40 зданий и более двух десятков юнитов. Кстати, в мирное время держать армию не обязательно — солдаты могут сложить оружие и вернуться к сохе. Впрочем, игра совсем про другое.

Осадные технологии

Построенный город в обязательном порядке необходимо обнести стеной, желательно в несколько рядов. По углам — сторожевые башни с хитроумными метательными установками. На стены — лучников. У ворот — отряд яростных мужчин с топорами и приказом стоять насмерть. Любимая игрушка — ворота, умеют открываться и закрываться по нашей команде. Взять такую крепость без специальной подготовки — дело совершенно гиблое. Меч и копье стену не берут, сколько ни молоти, проверено. Операцию нужно готовить тщательно: потребуются лестницы, тараны и сладкие летающие корабли для десантирования передовых отрядов на головы врага. Картинка — загляденье. Разумеется, очень скоро боевые построения викингов и киммерийцев превращаются в разноцветную кашу, но каша эта наваристая, перченая, правильная каша. На экране что-то лязгает, орет и брызгается КРОВИЩЕЙ. Зеленые и красные цифры «повреждений» эффектно ползут к небесам, ничего особенно, впрочем, не проясняя. Приглядевшись, можно рассмотреть каждого персонажа в отдельности: всяк занят делом, не придерешься. Нажмите «пробел», и картинка застынет, предоставив вам возможность в спокойной обстановке обдумать ситуацию и дать новые распоряжения.



С этой девушкой мы, кажется, знакомы. Где мы могли встречаться? SpellForce? Settlers? Gothic? Другая немецкая игра?

Обратная сторона «Осады» — стелс-вылазки в стиле «Аллодов». Все бы хорошо, только ходить пешком очень утомительно — все же десять квадратных километров...





Графический движок позволяет взглянуть на сражение чуть ли не глазами непосредственных участников.



Темнеет, осада крепости продолжается. Ворота сломаны, но в образовавшуюся дыру никто особенно не спешит — наверное, устали. Тараны киммерийцев громят дорогостоящие стены — викинги-копьеметатели покидают цитадель, чтобы разобраться с хулиганами.

Что не так

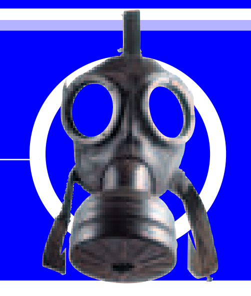
Баланс сил иногда вызывает удивление: к примеру, мои берсеркеры оказались наголову разбиты отрядом катапульт, и это в ближнем бою! С другой стороны, что мы знаем о мире, в котором по небу летают парусники?.. Для того чтобы стать батальной классикой, «Осаде» нужно серьезно поработать с формациями — игра не видит разницы между лучником и всадником, строя всех в одну шеренгу. В приличных домах так уже не принято. Озвучание... Какое трагическое слово. И этим все сказано. Впрочем, нет: ванная комната. Разве нет? (Когда перед глазами картины такого уровня, слышишь вовсе не это. Вернее, хочешь слышать.)

И все же! «Осада» выглядит куда живее бройлерных цыплят немецкого производства. Скроенная не по шаблону, иногда бестолковая, но заводная и очень, очень жизнелюбивая. Primal можно поздравить с удачным стратегическим дебютом.



Первая онлайновая RPG на пяти компакт-дисках. Первый MMORPG-порт с приставки на ПК. Первый глобально-сетевой проект под вывеской Final Fantasy. И что? Да ничего, японизированный EverQuest.

EverQuest с комнатой для чайных церемоний



Те, кто

директор проекта: Коичи Иши (Koicho Ishii)
ведущий программист: Кен Нарита (Ken Narita)
ведущий дизайнер: Риосуке Аиба (Ryosuke Aiba)
ведущий сценарист: Масато Като (Masato Kato)
продюсер: Хиромичи Танака (Hiromichi Tanaka)
разработчик: Square Co LTD (www.squaresoft.com)
издатель: Square-Enix (www.square-enix-usa.com)

сайт игры: www.playonline.com/ff11us/index.shtml
платформа: PC, PlayStation 2
дата релиза: Декабрь 2003 г.

Системные требования

Windows 98SE/ME/2K/XP, Pentium III 800 (рек. Pentium 4 1800+), 128 Мбайт ОЗУ (рек. 256 Мбайт), 3D-видеокарта с 32 Мбайт ОЗУ (рек. 128 Мбайт), DirectX 8.1+, 4x CD-ROM/DVD-ROM, 6 Гбайт на жестком диске, модем, Интернет-доступ.

Незнайкина Цусима

С тех пор как большая японская корпорация Sony совершила паломничество в страну EverQuest, прошло целых пять лет. Хотя для нас с вами это очень много, для коротышек из Страны восходящего солнца пять лет — лишь тонкая спица в бесконечно огромном буддистском колесе времени. Аум.

Александр Вершинин

Square делает серию Final Fantasy с 1987 года, уже семнадцать лет. Куда торопиться? Некогда корпоративные Бодхидхармы из дизайнерского отдела Square заметили колоритную фигуру EQ-гайдзина, прищурились в его атман, выпили сомы, сказали «аум» и на секундочку замедитировали перед ровной кирпичной стеной. Через четыре года их зрачки перестали ритмично подергиваться, а пульс пришел в норму. Они дружно поднялись на ноги, вооружились наборами для каллиграфии и накодировали Final Fantasy XI (FF), первую онлайновую игру в славной самурайской семье.

Аум

Суетным обитателям гайдзинских мегаполисов будет поначалу непросто. Каждый вход в мир Vana'diel (вселенная FFXI) стоит путешественнику двух паролей и ровно четырнадцати утвердительных кликов: «Да, хочу», «Знаю», «Вот именно», «Согласен», «Принял», «Выдохнул». Нервным и нетерпеливым лучше сразу отказаться от данного онлайнового сообщества. От соискателей здесь требуют чистокровной дзенской выдержки, граничащей с пофигизмом, а также незамутненного философского взгляда на жизнь — ибо классики не зря именуют Восток неортодоксальной материей.

Ключом к лучшему пониманию FFXI может стать хорошая осведомленность: игра, как и все ее сестры, была изначально спроектирована для PlayStation. Отсюда невообразимые для ПК-рефлексов сложности с управлением. Попробуйте мысленно заменить два keypad'а клавиатуры парой аналоговых джойстиков — можно ненароком просветлиться. Манипуляции с предметами инвентории, попытки одеться-обуться и

вступить в интерактивную связь с окружающим — все проделывается через сажево-черный запасной вход. За одной и той же клавишей часто закреплены три миллиона совершенно разномастных функций, и дотрагиваться до столь капризного инструмента просто страшно. Здесь, опять-таки, важно понимать, что кнопки, как и все остальное, в Японии не растут, их приходится строжайшим образом экономить…

Та же сакура с персонажами: каждый новый слот-герой плюсует добавочный доллар к основной ежемесячной десятине. А японские PS2-серверы объединены с ПК-американскими, причем при генерации героя выбирать стартовый мир нельзя (впрочем, существуют обходные пути), имя сервера жестом фокусника вытаскивает из рукава сама игра. Предпочтениями молодого бойца никто не интересуется.

Если вы осознаете и безропотно принимаете вышеперечисленные странности и причуды, вы либо святой, либо японец, либо последователь Джа.

Аум

Под колоритными перинами условностей скрывается тот самый EverQuest, плюс сноп Final Fantasy-наследия. Расы перепутаны и перемешаны: эльфы вдруг оказываются отличными бойцами, а идеальная для дел магических народность напоминает племя диких незнаек с дубьем на всякий случай. Стандартные наборы классов четко дублируют EQ-схему с магами и клириками, файтерами, монахами и ворами. Позже открываются еще пять специальных профессий и возможность dual-class, одновременного использования двух специальностей.

FFXI — первая со времен EverQuest MMORPG с очень жестким и серьезным отношением к жизни.

Каждый класс наделен индивидуальным и искусственно ограниченным набором атак и специальных умений, — замены специалистам нет и быть не может. Воин работает малчыком для бытья, черный маг навинчивает монстроголовью рога мощнейшими магическими пинками, белый маг довольствуется уделом аптечки и психологической клизмы одновременно. Пересечений по функциям просто нет, а умения накрепко привинчены к уровням в классе. Темный маг осыпает врагов камнями, начиная с первого уровня, ослепляет с четвертого, парализует с седьмого и поливает огнем с десятого, и не раньше. Дисциплина армейская. Между этими замечательными апгрейдами зияющая пустота и тысячи очков опыта.

Такое деление на классы принуждает к сотрудничеству: черный маг не умеет лечить себя, белый не способен замучить и младенца. Как и в EverQuest, главная цель игры в FFXI — достижение не просто нового уровня, но уровня со свежим способом сильно обидеть монстра. Мощная эффективная атака — это местный «гелендваген», спутниковый телефон и костюм от Армани, эргономично совмещенные в одной зуботычине.

Схема волчья, морально истлевшая и требующая бессердечного отношения игры к собственным подписчикам. В случае смерти (а это постоянное явление) у героя отбирают вовсе не шмотки и деньги, но самое дорогое: опыт. Если не повезет, с опытом уйдет и уровень, с уровнем спелл или хитрый прием, с ними же — пара откушенных губ, пять или шесть стертых в порошок зубов. XP-карусель, бесконечный процесс набора и немедленной потери очков опыта, по праву считается одной из самых обезьяньих ужимок MMORPG.

Подходить так близко к монстрам не всегда разумно. Охотятся не только игроки, но и счастливые обладатели клювов, присосок и искусственного интеллекта.

Вражеский маг использует заклинание «не разлей вода». После этого удара у моего подберезовичка отберут уровень.

Аум

Не будь депрессивного фактора XP-штрафов, Final Fantasy XI звалась бы незамысловатым и милым развлечением. С прекрасной (да-да!) графикой, идеально вылизанной связкой «клиент-сервер» и полным отсутствием лага она представляет собой серьезного конкурента на поле онлайновой брани. Здесь факт портирования приходится кстати — приставочные релизы почти всегда полируются до состояния умопомрачительного качества. Но — увы! — дизайн. Он устарел костьми и смотрится инквизиторским изыском, анахронизмом на фоне исходящего дружелюбием нового поколения MMORPG.

Если бы не экзотические консольные замашки новой Final Fantasy, игра прогремела бы мимо бледным анахроничным привидением. Но квесты с обязательными — и длиннющими! — аниме-диалогами NPC, хитроумные комбинации ударов, связки ударов для целой партии бойцов (все в строгой очередности и по секундомеру дергают монстра за уши, когда он догадывается, кто был зачинщиком, его настигает инфаркт), а также неистребимая японская вежливопредусмотрительность по поводу и без стимулируют интерес. Япония до сих пор в моде.

В MMORPG-моде вплоть до выхода бронепоездов, самое сладкое о которых — в Теме нынешнего номера. ◘





Твори, выдумывай, пробуй — вот секрет успеха тех игр, что нравятся лично мне. Пусть суррогат, но творчества, а не унылой работы. Одна беда: чаще всего такие игры приходится выкапывать из того вороха малобюджетного мусора, что сыплется на нас ежечасно. Зато когда удается...

Головоломная автогонка



те, кто

директор: Флоран Кастельнерак (Florent Castelnerac)
главный программист: Оливье Торрейль (Olivier Torreilles)
главный художник: Франсуа-Ксавье Дельмотт (Francois-Xavier Delmotte)
музыка и звук: Анри-Пьер Пеллегрин (Henri-Pierre Pellegrin)
разработчик: Nadeo (www.nadeo.com)
издатель: Focus (www.focus-home.com)

сайт игры: www.trackmania.com
платформа: PC
дата релиза: 21 ноября 2003 г.

Системные требования

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium II 450 (рек. Pentium 4 1000), 64 Мбайт ОЗУ (рек. 128 Мбайт), Direct3D-видеокарта с 32 Мбайт ОЗУ (рек. 64 Мбайт), DirectX 9.0b, 4x CD-ROM, 420 Мбайт на жестком диске.

Виражи на чудесах

Вы достаточно стары, чтобы помнить об игровых автоматах в кинотеатрах? Помните, там был такой замечательный экземпляр: горизонтальный телеэкран, на нем машинка, точек семь в длину и пять в ширину. Игра состояла в собирании оной машинкой флажков. Вы не поверите — оказывается, французы в нее тоже играли!

Господин ПэЖэ

Еще не закончив второе прохождение Need For Speed: Underground (в первый раз было лениво проходить на hard пару начальных дрифтов ввиду отсутствия полноприводных машин), я был грубо возвращен к действительности, где улицы засыпает снегом, а «индустрию» распирает от блокбастеров. Возвращаться не хотелось. И тут как гром с ясного неба «гонки» по имени TrackMania от французской команды Nadeo. Гонки, где первая машина — точная копия одной знакомой «Нивы», а вместо стартовой линии тебя забрасывают в конструктор «Лего», всучив двадцать каких-то скейтбордов на ножках и точки старта-финиша с веселыми цветными арками...

Это не надо понимать

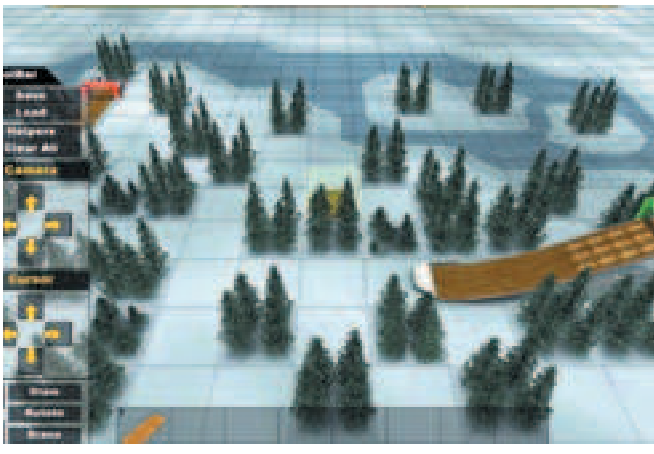
Про Францию как источник всего странного в мировой культуре, надеюсь, никому рассказывать не надо? Вот и чудно. Достаточно только упомянуть, что именно эта страна долго боролась с использованием Windows в своих госучреждениях. Это говорит о многом. Самобытность лезет из всех щелей, доходя порой до гротеска. Но откуда еще может взяться что-то новое?..

Итак, первое задание. Старт, финиш, двадцать скейтбордов на ножках. О, это не скейтборды, это рельсовые кусочки! Я в такие играл в дореволюционном детстве. Соединяем старт с финишем — вот и дорога. Поехали? Звук и впрямь как у «Нивы», а вот управляется из рук вон. Полминуты позора — и мы

уже рвем железной грудью виртуальную ленточку.
Как «бронза» — я же так виртуозно рулил?.. Ладно, пробуем еще раз. На финише с нетерпением рассматриваем кардиограмму: отыграны две секунды — ура; удалось ни разу не врезаться... но до «серебра» все равно далеко.
И что прикажете делать? Вспоминать школьную геометрию, разумеется. Квадрат гипотенузы... По прямой надо ехать — будет как раз в корень из двух раз быстрее. Но ведь эти чертовы рельсы проложены под прямым углом! Впрочем, какие же это рельсы, если мы можем закрутить их зигзагом, вот такой, понимаешь, загогулиной... А вот и результат: прямая — и пусть вокруг нее дорога с выступами, я-то все равно несусь по прямой. Несомненное «золото»!

Расслабьтесь, вас зомбируют

Хорошо, идем дальше. Дорога. Длинная, как земля целинная. В дороге — дырка. Мягко предлагают заполнить. Не-ет, голубчики, так дешево меня уже не купить. Я — умный. Что, именно эту мысль вы и пытались вложить в мою голову? Черт с вами — все равно я умнее вас. Ну-ка, попробуем снова прямую проложить. Скажем, сзади. Работает, «серебро» в кармане, но на задний ход утекает драгоценное время. А что если подцепить кусок новой дороги к уже имеющимся?.. Правильная мысль — получилась развилка. Газу! Что? Какой такой «Author Medal»? Ого, оказывается, даже сами авторы так быстро ни

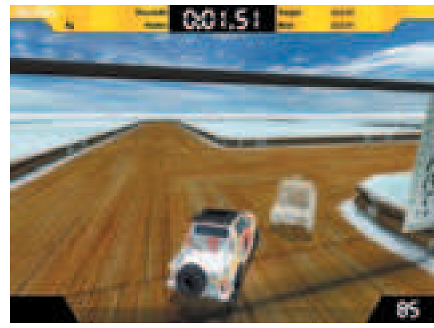


Как дорогу ни прокладывай, а все равно сквозь елки ехать. Любопытно, что попытки сделать «настоящую трассу» обречены на провал — слишком много поворотов, слишком длинная дорога...

разу не катались! Выходит, я не только самый умный, но еще и быстрый, хитрый,

Эй, злобный ПэЖэ, ты куда? Стой! Это же моя трасса, я ее сам нарисовал, а ты как-то умудрился вырваться вперед!

опытный. Опытный, опытный! Вдоль и поперек изученная Incredible Machine придала мозгам гибкость хорошей розги. И если я и дальше смогу так над вами издеваться — вы ту розгу на себе опробуете...
Озеро. Скользкое. Рулить почти нельзя. Зато можно поставить перед этим катком ускоритель и точно высчитать направление полета по льду — так с разбегу и влечу куда надо. Мост — очевидно, надо прыгать, половину трассы срезать. Двадцать попыток — и вот он, идеальный полет. Старт прямо над финишем? — в чем вопрос, так задним ходом туда и свалимся, детские игрушки...

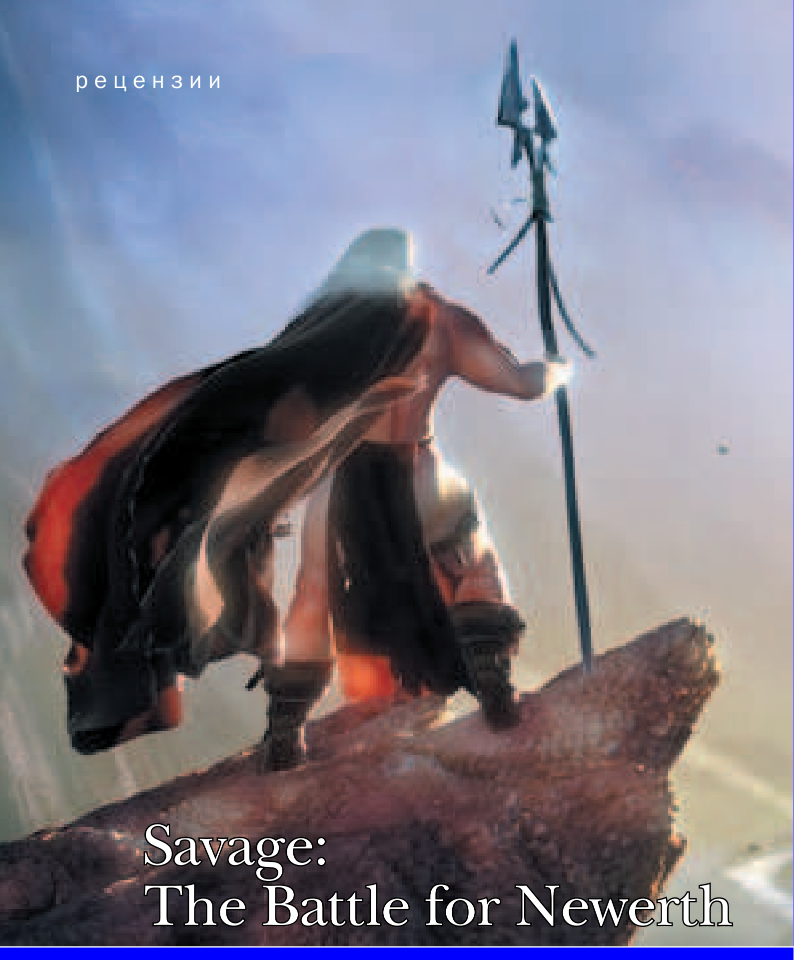


Настоящее Американское Авто могло бы управляться и чуть получше, дабы соответствовать исторической правде. Но не будем строги к французам, считающим «Клио Символ» красивой машиной. Хоть со скоростью не поскупились: этот хотрод летает вполне адекватно.

Чем не старина Колин Макрей? Да ничем, собственно, — управление лишает всякого удовольствия традиционные раллийные развлечения. А штурмана не дают...

Золото — умным!

А вот это уже посерьезнее. Как дорогу ни прокладывай, а не едется в нужное время. Никак. И дело даже не в клавиатуре с джойстиком — просто надо распрощаться с рефлексами от NFS и начать думать. Система оценок идеальна: третье место — терпеливому, второе — ловкому и быстрому, но первое — только умному и никому кроме! Никакой трассы, вместо нее построим пунктиром аккуратные площадочки для разгона, а потом поедем через лес напрямую, в конце концов, у нас же «Нива»!
Идеальное торможение перед разгонным участком, чтобы не прыгнуть над ним и не потерять ни капли возможного разгона — последние две сотых секунды нужны... Финиш как трамплин для срезания половины трассы. Полсотни падений с моста, чтобы добиться-таки удачного приземления на колеса, причем лицом к финишу. Головокружительный полет с каменной башни через реку. «Не поеду я к мосту, если дорогу оборвать — получится милый маленький трамплинчик...» И так на 51 трассе в режиме Puzzle и еще 51 — в Race-моде (но последняя, увы, скучна, ибо гоночная часть авторам почти не удалась).
Эх, если бы все это — да в NFS... Конструктор трасс из элементов, запись демок, рекорды для каждого участника, машина-призрак моего же рекорда... Или наоборот — нормальную физику и управление сюда, а? Никак? Что ж, совсем недавно это была shareware-игра, только-только издателя нашла... Тогда в TrackMania 2, ладно?



Savage: The Battle for Newerth

В мире идеальных людей таким мог быть идеальный онлайновый стратегошутер.

Многопользовательский Real Time Strategy Shooter (MRTSS)



те, кто

ведущий гейм-дизайнер: Марк Дефорест (Mark Deforest)
ведущий программист: Сэм Макграф (Sam McGrath)
арт-директор: Джесси Хейс (Jesse Hayes)
композитор: Сэм Макграф (Sam McGrath)
разработчик: S2 Games (www.s2games.com)
издатель в России: «Руссобит-М» (www.russobit-m.ru)

сайт игры: www.s2games.com/savage
платформа: PC
дата релиза: Январь 2004 г. (в России)

Системные требования

Windows 98/ME/2K/XP/Linux, Pentium III 600, 128 Мбайт ОЗУ, 3D-видеокарта с 32 Мбайт, 6х CD-ROM, 550 Мбайт на жестком диске, модем 56К для игры в Интернете.

Дополнительная информация

Только многопользовательский режим! LAN или Интернет до 64 человек!

Красавцы и чудовища

Одна из самых инновационных игр прошлого года наконец-то созрела для проверки в условиях сурового российского климата. Нынче Savage можно купить за разумные русские деньги, а разработчики в лице S2 Games выпустили бесплатный аддон, в котором сетевой код полностью переписан, а графический движок научился показывать в два раза больше кадросекунд. Форменная ревситуация.

Олег Хажинский

То, о чем другие игры могли только шептать, Savage проорала во всю глотку. Никаких намеков, обучающих миссий и рудиментарных single play-режимов. Сумасшедшая, заранее провальная идея — взять и объединить под одной крышей стратегию в реальном времени и 3D-шутер, никогда еще не видела столь откровенной, столь бесстыдной, столь нахрапистой пацакской реализации. Неизвестно, кто финансировал проделки S2 Games, но деньги были потрачены немаленькие — для дебютного проекта, да еще в оригинальном жанре, Savage выглядит просто роскошно. Все — начиная с видео и заканчивая интерфейсом экрана — на уровне, как говорили раньше, международных стандартов. Невозможно поверить, но даже в сюжете авторам удалось обойтись без штампов — ни одного эльфа, гнома или воблина в игре обнаружить не удалось. Миллион лет после конца света: Человек против Чудовища, Наука против Магии. Люди слабы физически, зато бегают по уровням с «пушками» из НЕРЕАЛьных 3D-шутеров и расставляют на перекрестках сенсорные устройства. Чудовища волосаты, вполне возможно — пахнут козлищем, рвут плоть зубами, прыгают на километр и владеют очень

неприятными заклинаниями. Кто кого? Посмотрим.

Как это все работает

Правила просты. Две джаз-банды, до 32 человек в каждой. Банда выделяет из себя «командира», и этот несчастный отправляется на виртуальный капмостик. В ближайший час, если не разжалуют в крестьяне за беспрецедентный идиотизм, командир будет играть в обыкновенную RTS, каких на этой планете бесконечное множество. Он будет отправлять рабочих на добычу ресурсов, строить укрепления и фабрики, ползти по древу наук, производить в количестве флюкс-пушки, противопехотные мины и магические заклинания. Возможно, у командира даже появится некий хитрый план по захвату ключевых объектов на карте, он решит стянуть силы и атаковать противника с разных сторон... Ужасная скука, правда?

В то же время остальных членов команды ждут развлечения по полной программе: им предстоит стать ЮНИТАМИ. Что может чувствовать взрослый, сформировавшийся человек, которого кто-то большой и невидимый выделяет резиновой рамкой и отправляет «добывать камень»? Я скажу вам, что: чистый восторг. Когда меня впервые «выделили», я чуть не расплакался от счастья. Меня — заметили! Я — нужен! Первые полчаса я был рад любой работе: «рубил» золото и камень, строил что-то вроде коровника, а в свободное время охотился на местных зверюшек — за них, как оказалось, хорошо платят. Чуть позже «мой женераль» вдруг отправил меня на другой конец карты — оборонять только что захваченный редут. По дороге на меня напало что-то большое и волосатое, с двумя кривыми саблями. Попрыгав и для приличия помахав топором, я умер и попал... в местный town hall, из которого не так давно вышел. За это время наш полководец успел «изучить» и изготовить про запас нечто более серьезное, чем инструмент дровосека. На вырученные в прошлой жизни средства я приобрел дорогой, пульсирующий синим предмет и на всякий случай аптечку. Кстати, тут же можно было произвести фейслифтинг, превратив себя из бродяги в дикаря или даже легионера, но уж больно накладная это операция...

Перед очередным рождением на поле боя игрок выбирает себе оружие и дополнительное оборудование из доступных. Если чего-то нет на складе, это можно затребовать у своего командира.

И так далее

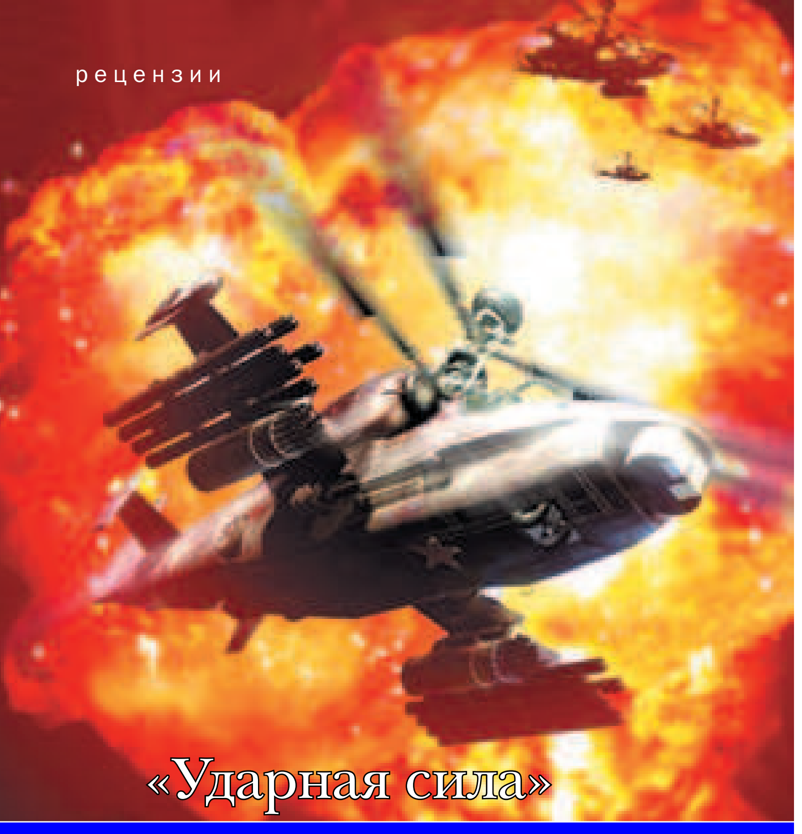
Упасака проходит в Savage несколько кругов понимания. Сначала он — просто мясо. Полководец не доверяет, поручает выполнять самую грязную работу и вряд ли удостоит награды из командного «общака». Затем мы постепенно начинаем проникать в суть происходящего: механика игры раскрывается, подобно цветку. Мы учимся действовать в согласии с другими человеко-юнитами, начинаем внимательно слушаться приказов командира и, как результат, делаем неплохую карьеру.

Через некоторое время мы вдруг понимаем, что наш мудрый Лукич, рисующий под нами зеленые кружочки и отправляющий охранять катапульты, — просто недобитый пионер. Ну да, парень совершенно не умеет играть. Мы начинаем давать ему советы посредством громкой командной связи, ссоримся в эфире, затем устраиваем переворот и скоро сами становимся командиром. Управлять живыми людьми посредством привычного RTS-интерфейса оказывается не менее весело, чем бегать за зеленой стрелкой. Однако беспросветная тупость наших подчиненных скоро сводит на нет все прелести новой должности.

Авторы Savage предусмотрели все, кроме одной детали: игра не может заставить людей играть в команде, если они не хотят или не умеют. Со вторым проще: механика игры делает взаимоотношения полководца и юнитов предельно простыми и понятными — цель отображается километровым столбом света, приказ на табло, а стрелки подскажут направление. И все же, каждая партия Savage в хаотическом Интернете — это пасьянс, который может и не сложиться. Вы должны быть готовы к разочарованию! Выход? Играть с проверенными партнерами. Ищите. Удовольствие от игры в «правильной» команде стоит усилий. Быстрый компьютер, опытный полководец, вменяемые юниты, хорошая связь — к сожалению, на пути Savage к мировому онлайн-господству очень много «если». Но — когда комбинация совпадет — нет игры веселее.

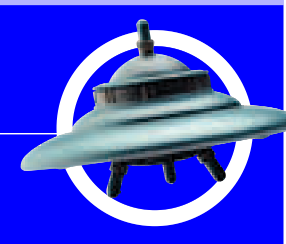
Для двух противоборствующих «командеров» Savage выглядит обыкновенной стратегией в реальном времени.

Умопомрачительной красоты графика, увы, требует серьезных ресурсов. В Интернет-баталиях приходится снижать детализацию до минимума.



Печальная попытка совместить несовместимое, усесться на двух стульях, не обращая внимания на многокилометровое расстояние между ними. Стайка пингвинов на ваших глазах медленно отдает богу душу в самом сердце песков Сахары. Ступай с миром, путник.

Протоаркадное недоразумение



Те, кто

ведущий гейм-дизайнер: Никита Герасимов
ведущие программисты: Алик Табунов, Алексей Василенко
ведущий художник: Макс Рюмин
продюсер: Влад Суглобов
музыка и звук: Павел Стебаков
разработчик: G5 Software (www.g5software.com)
издатель: «Бука» (www.buka.ru)

сайт игры: www.fair-strike.com
платформа: PC
дата релиза: 13 ноября 2003 г.

Системные требования

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium III 800 (рек. Pentium 4 1400), 256 Мбайт ОЗУ (рек. 512 Мбайт), Direct3D-видеокарта с 32 Мбайт ОЗУ (рек. 64 Мбайт), DirectX 9.0b, DVD-ROM, 1,6 Гбайт на жестком диске.

Мышонок-лягушка

Винни-Пух оказался в затруднительном положении. Совместными усилиями разработчиков и прессы был создан удивительной красоты миф об игре «Ударная сила». Дошло до того, что эта игра кое-кем упоминалась рядом с Lock On'ом, мол, «эту пару симуляторов очень стоит ждать». И вот теперь «Ударной силе» предстоит жестокий спарринг с реальностью. Как раз с ринга вытерли кровавые следы, в которые был превращен «Крид».

Ашот Ахвердян

Незабвенная «Красная Акула» до рецензии у нас не дожила, ибо была откровенным трэшем как в целом, так и в каждой составляющей: концепции, внешнем виде, геймплее. Вместе с тем игра неплохо продавалась, была выпущена кое-где в Европе и Азии и затраты на свое создание, похоже, окупила с лихвой, а именно на такой почве сиквелы и растут. Однако «Красной Акуле-2» в наследство досталась бы лихая трэш-репутация предыдущей части. Это означает молчание прессы, выдаваемые авансом насмешки игроков и прочие приятные мелочи. Так продолжение отреклось от первой части. На свет родилась «Ударная сила».

Тянитолкай

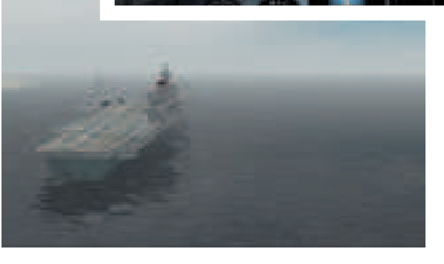
Решение привлечь к игре внимание поклонников симуляторов — одна из тех идей, что на бумаге выглядят неплохо, но на практике работать отказываются. Ход девелоперской мысли примерно такой: делать хардкорный вертолетный симулятор очень сложно, долго и дорого, потому их давно никто и не делает; спрос же на такие игры есть; а значит, стоит добавить в игру симуляторные элемен-

ты, и часть этой аудитории побежит покупать игру. Точно. А потом КАЖДЫЙ купивший побежит сдавать игру и требовать деньги назад. Вернут ли — другой вопрос, который явно выходит за рамки текущего обсуждения. Открытым текстом: «Ударная сила» — НЕ симулятор и НИКАКОГО отношения к сему жанру не имеет. Реверанс в эту сторону только один: попытка создания летной модели. Все, абсолютно все остальное (авионика, модель повреждений, AI, все, что касается оружия, и т.д. и т.п.) — стопроцентная аркада. При этом разработчики лично ходили на форумы Lock On, где рассказывали о своем детище, и тем сами же затянули на горле игры петлю ожиданий. Забавным следствием скрещивания яблони с пылесосом явился вполне психоделический мультиплейер, где один игрок может играть с аркадной летной моделью, а другой — с «реалистичной».

Без обмана

Все, с симулятором покончили, в конце концов слоганом G5 являлось «Команчу не жить!», а реализма в последнем «Команче» было не больше, чем в нашей редакционной игре года. Побороть именитого конкурента не получилось. Четвертый «Команч», даром что звезд с неба не хватал и ни на какие редакционные призы претендовать не мог, все-таки был вполне добротной «стрелякой» с достойной графикой и крепким геймплеем. «Красной Акуле» с любым порядковым номером такие высоты совершенно не по зубам. Графика «УС», хотя и поддерживает модные DX9-эффекты, все-таки сильно уступает конкуренту. Одними технологиями сыт не будешь, а художники в «Команче»





К 2005 году запасы кокаина в России достигли критического минимума, и к берегам Колумбии на продразверстку был отправлен единственный русский авианосец «Кузнецов».

были куда рукастей. То же самое и с дизайном миссий: проходить «УС» просто скучно. Нелинейные миссии с возможностью выполнять задания в любом порядке — такая, казалось бы, красивая строчка в резюме, а вот бьется оземь и превращается в еще один кирпич в общей стене тоски. Итак, пронаркобароненные тропики. Едва ли не в нескольких метрах от берега практически в гордом одиночестве стоит русский авианосец «Кузнецов», служащий исключительно вертолетной площадкой для нас (как вам этот изящный расклад, друзья симуляторщики?). Мы летим на небольшой высоте. Обнаружили врага — уничтожили. Потом другого — уничтожили. Третьего... сотого... миссия окончена. Игра только изредка пытается брать нас в адреналиновые тиски, как «Команч». Чаще же «УС» представляет из себя расслабленный воздушный Deer Hunter. И это еще в лучшем случае.



Игрок: «Небо будто в «Фотошопе» нарисовано». Разработчики: «Не знаешь -- не говори. Специально библиотеку фотографий покупали. Небо настоящее.» Между прочим, реальный диалог на официальном форуме.

Категории «Б»

Специально предназначенная для ликвидации крупных судов ракета не способна уничтожить сухогруз. Зато мы легко толчем его в мелкую крошку парой очередей из пушки. Во время роликов на движке видеоряд, звуковое сопровождение и субтитры идут каждый в своем темпе (хорошо хоть рассказывают об одном и том же). Звук запросто может обогнать картинку секунд на десять. Субтитры могут вообще не успеть прийти к финишу и оборваться на полуслове. Ведомый обожает демонстрировать чудеса интеллекта, сначала врезаясь в нас, а через пару секунд в

«Покажем бандитам, кто здесь главный!» Вот такими жемчужинами то и дело поблескивает «Руководство к игре».

первую попавшуюся гору. И, между прочим, это отдельная дополнительная задача — сохранить ведомого в живых. Так и представляешь себя полицейским, который отговаривает запершегося в ванной Курта Кобэйна от совершения самоубийства. Больше не буду шутить на такую тему.

Полотенце на ринг

Предпродажная подготовка, вся эта осадная пиар-кампания, приводит к предсказуемой реакции: игра вызывает бурю отрицательных эмоций, которых она легло могла бы избежать, тихонечко появившись из ниоткуда и спешно проследовав в уютное никуда. Наверняка ее снова издали бы кое-где в Европе и Азии, «УС» принесла бы домой свой мешочек денег, избежав позора, коим теперь будет покрыта за свою опрометчивую попытку прописаться в высшей лиге. Не тот экстерьер.



Сделать буси Саманосуке Анечи героем survival horror — решение гениальное. Ведь для самурая «выживание» и уж тем более «ужас» являются понятиями незнакомыми, отвлеченными, не стоящими даже пятиминутной медитации... Вот и получаем мы вместо криков и бестолковой пальбы по зомби величественное путешествие вниз по Реке Смерти с дайкатаной на животе.



Те, кто

приглашенный гейм-дизайнер: Такеши Канеширо (Takeshi Kaneshiro)
ведущий программист: Шинья Икута (Shinya Ikuta)
арт-директор: Юкихиро Хаяши (Yukihiro Hayashi)
сценарист: Нобору Сугимура (Noboru Sugimura)
продюсер: Кейджи Инафуне (Keiji Inafune)
композитор: Мамору Самурагоч (Mamoru Samuragoch)
разработчик и издатель: Capcom Entertainment (www.capcom.com)

сайт игры: www.capcom.co.jp/onimusha
платформа: PC, PlayStation 2, Xbox
дата релиза: Январь 2004 г.

Системные требования

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium III 500 (рек. Pentium 4 1000), 128 Мбайт ОЗУ (рек. 256 Мбайт), 3D-ускоритель с 32 Мбайт ОЗУ (рек. 64 Мбайт), DirectX 8.1, DVD-ROM, 4 Гбайт на жестком диске.

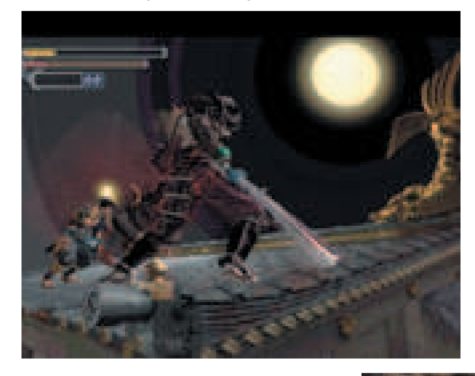
Убей всех демонов

На разработку «Онимуши» были брошены лучшие силы страны стрекоз, хризантем и камикадзе. Мастера комиксов, мультипликационной самурайской саги, знатоки гражданских войн и боевых ритуалов 16-го века объединились с целью создать самую необычную хоррор-игру с тех пор, как первый живой мертвец, накрытый простыней, со зловещей неотвратимостью поднялся с операционного стола.

Маша Ариманова

Resident Evil (RE) — это совокупность японских представлений об американских фильмах ужасов, оказавшаяся, как это ни забавно, куда страшнее большинства своих прототипов. Onimusha — амбициозная попытка японцев выстроить тот же самый сюжет на родном материале, народный эпос на тему «зомби приглашают самураев». Почти наверняка госзаказ и, разумеется, национальный хит на национальной же консоли PS2.
Который без бонусов, лишней шумихи и поддержки высоких разрешений портировали на ПК, — эффект, как и практически от всех творений Capcom, смешанный. С одной стороны, игры от вышеупомянутой конторы ведут себя за пределами родной страны (и, того хуже, родной консоли), точно золотые рыбки, извлеченные из декоративного пруда. То есть живут весьма недолго и отчаянно при этом трепыхаются... С другой — все-таки интересно присмотреться к загадочной японской душе, тем более что на сей раз гайдзина там не поджидает собственное исковерканное отражение, как это получилось с RE или Dino Crisis.
Никаких больше европейских полицейских с

неевропейскими глазами, изготовленных в Италии пистолетов и техно-саундтрека. Действующие лица — самураи, в их руках — самозатачивающаяся экзотика уникальной ковки, а в главной музыкальной теме «Онимуши» под управ-





Просто-напросто самая красивая дуэль под полной луной в истории КИ. Этого товарища следует блокировать, обходить с флангов — словом, проявлять уважение. Редчайший случай в «Онимуше».

Дизайн меча под номером три хорошо знаком любителям консольных файтингов. Это же легендарный Солнечный Калибур! В местном арсенале — нечто вроде обоюдоострого огнемета.



Эти твари почему-то считают, что лучший способ остановить оснащенного двойной алебардой самурая — хватать его щупальцами за ноги. Нет, дорогие мои щупальценосцы, далеко не лучший. Одна беда — не КРОВИЩА из них хлещет, а безобидная слизь.

лением двух дирижеров звучат бамбуковые флейты и разнокалиберные барабаны тринадцати мастеров «Новой филармонии».

Трон в крови

Разрушительное влияние, которое оказывает кодекс бусидо на культуру игр ужасов, становится очевидным далеко не сразу. Выглядит «Онимуша» как типичный survival horror от Capcom двухгодичной давности (RE Code: Veronica, понятное дело, не в счет): почти абстрактные акварельные задники, на которых вместо расплывчатого Ракун-Сити красуется расплывчатая феодальная Япония, парочка в чем-то полигональных героев (самурай С. и ниндзя К.), множество хаотичных следов кровавого пиршества и разбросанная по всем углам научно-популярная литература. Похоже, даже самый малограмотный и ленивый японский крестьянин считал своим долгом запротоколировать все подробности поедания родной деревни армией кровожадных демонов. Да, демоны — это всего лишь зомби, научившиеся пользоваться магией.

Пока все по рецепту, не так ли? Саманосуке и Каедэ разлучаются, не успев повстречаться (нравится мне манера плести замысловатые нравственные отношения между героем и героиней лишь для того, чтобы большую часть игры эксплуатировать их по отдельности, — контакта в японских играх не больше, чем в эпистолярном романе); Каедэ отправляется «разведать лес», а Саманосуке топает в расположившуюся неподалеку крепость. Минуем цепочку идиллических пейзажей, и вот он, долгожданный миг: первая парочка кошмарных монстров в красных шляпах-тарелках из мягких тканей бамбука. Американский полицейский убежал бы с громким криком, взвесил бы в руке боевой нож или принялся бы пересчитывать патроны в обойме «Беретты»... Саманосуке Анечи, казавшийся до сего момента обычным скованным в движениях героем survival horror, с неожиданной кошачьей грацией бросается вперед и начинает РАЗДАВАТЬ направо и налево. Слетает разрубленная бамбуковая шляпа. Хлещет грандиозный фонтан КРОВИЩИ. Пропустив зомби мимо себя, Саманосуке меняет стойку и четким фиксированным движением опускает большой самурайский меч — КРОВИЩА...

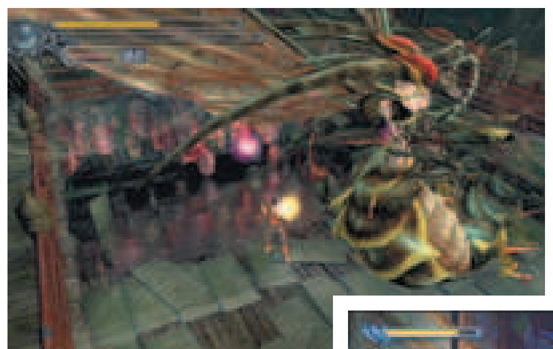
Раз получив сигнал с контроллера, самурай уже не останавливается. Управлять им в бою — все равно что маневрировать газонокосилкой. Только укажи направление — неважно, сколько врагов, не имеет значения, стоит ли на дороге другой самурай, ниндзя или демон размером с Годзиллу, да пусть хоть сам Годзилла, — самурай не прекратит, пока впереди него не останется ничего и никого, а позади — только лужи и брызги КРОВИЩИ. С самого начала Саманосуке способен одолеть любого противника, и ему не нужны для этого боеприпасы, аптечки или знание тайной тактики. Он в состоянии зарубить любое количество врагов, потому что по законам боевого искусства из всякой, даже самой кровавой и беспощадной, схватки кто-то должен выйти победителем, и почему бы этим победителем не оказаться Саманосуке?

А теперь представьте эту же сцену, но поместите в руки самурая не безобидную, вообще говоря, катану, а жутковатый агрегат под названием шиппу — алебарду с двумя лезвиями. Нацепите ему на правую руку перчатку, способную поглощать души умерщвленных недругов, зарядите



могучей самурайской магией трех стихий и облачите в демонические красные доспехи. Напоследок выдайте Саманосуке кремниевое ружье (в самурайском эпосе ружья с кремниевым замком не дают осечек и не промахиваются, они разят, как небесные молнии)... Помните, я жаловалась на то, как в Silent Hill 3 героиня самурайским мечом шинкует саспенс и атмосферу? В Onimusha: Warlords сквозь этот самый саспенс остервенело прорубается самая совершенная боевая машина в истории человечества. Его маршрут — полет стрелы, самурай не ищет обходных путей. Да, он должен спасти какую-то принцессу, но истинная цель «Онимуши» сформулирована на экране крупным шрифтом куда проще и доходчивее: УБЕЙ ВСЕХ ДЕМОНОВ. Иди вперед, руби их, и на той стороне непременно окажутся финальные титры. Идея проста, эффективна и завораживающа — как часто в action/adventure вам доверяют неуязвимую машину на правах главного героя? Как часто все проблемы решаются взмахом меча? Как часто весь этап — не так важно, сражение ли сейчас, лабиринт или головоломка — преодолевается стремительным самурайским бегом?





Недоразумение с королевой насекомых улаживается при помощи кремниевого ружья. Отнюдь не оружие трусов — но оружие предусмотрительного самурая.

Как и Саманосуке, Каедэ не останавливается ради такой мелочи, как сражение. Она несется вперед так, словно проходит известный тест ниндзя, в котором за испытуемым все время должен был развеваться длинный шелковый шарф.



Тень императора

Каедэ — несколько иная статья, хрупкая ниндзя не владеет магией и плохо переносит сражения с ходячими пагодами. Хотя все равно довольно трудно поверить, будто зомби в состоянии сожрать дамочку, исполняющую сальто назад, размахивающую коротким мечом и на любые провокации отвечающую броском метательного ножа... Даже ниндзя-зомби и зомби-самураи.

Этапы за Каедэ — передышка, глоток нормального хоррора после самых зубодробительных пробегов за Саманосуке, экран там не все время забрызган кровью, от лезущих из речки кошмаров можно убежать. Сам самурай, обремененный четырьмя видами заколдованного оружия, такой роскоши позволить себе не может. Каждый пропущенный бой — это нехватка маны на модернизацию меча или алебарды, для повышения уровня заклятий в магической перчатке, а без повышения попросту не пустят во многие двери. Вот так — не надо магнитных карточек и ключей, только настоящий воин способен войти в эти ворота, количество скальпов на поясе — лучшее удостоверение личности... Мало крови?

В нагрузку к основному двухчасовому сюжету загадочный старичок способен телепортировать самурая в Темное Царство, где его с нетерпением дожидаются еще двадцать уровней напряженной резни.

Встречающиеся в «Онимуше» задачки — либо цитаты из других игр Capcom (поменять покоящийся на стене настоящий лук на ФАЛЬШИВЫЙ... знакомо?), либо сверхинтеллектуальные экзерсисы а-ля «гордиев узел». Скажем, свечи в темной комнате зажигаются взмахом меча третьего типа. Не идеально с точки зрения противопожарной безопасности, зато по-самурайски честно — в RE заставили бы зажигалку искать. В сюжете присутствуют демонический вариант безумного ученого и феодальный зародыш зловещей транснациональной корпорации в лице беспринципного представителя клана Нобунаги Оды — тоже, наверное, тени прежних продуктов... Не все так просто: схватки с боссами, скажем, на залитой лунным светом крыше пагоды требуют определенной ловкости и точности маневра, можно околдовывать не только оружие, но и стрелы для лука, и огненная стрела не окажется лишней, когда на тебя пикирует насекомое размером с бомбардировщик «Летающая крепость». Но все это не отменяет главного эксперимента. В оболочку средневекового survival horror заключили совершенного воина — а герои survival horror никогда не являлись воинами, несмотря на все свои спецназовские чины и регалии. Они были всего лишь кусками вкусного мяса с запасом патронов.

«Онимуша» — промежуточное звено между RE и Devil May Cry (уже кристально чистый экшен), игра уникальная, работающая даже спустя два года и одну конвертацию благодаря в первую очередь личности главного героя. Этот самурай так харизматически врубается во все на своем пути, что отвратительные бледные задники превращаются в холст, на котором рисует кровью подлинный мастер меча...

Chicago 1930

Мужчинам из леса стало слишком тесно в трико.

Регтайм

Пятеро немолодых мужчин в старомодных черных костюмах с видимым отвращением курят сигары, рубят полотеров кастетами и чуть что — хватаются за «томмиганы». Череда кармических превращений на этот раз привела их в Чикаго тридцатых.

Олег Хажинский

Стратегия в реальном времени



Те, кто

ведущий гейм-дизайнер: Мартин Куппе (Martin Kuppe)
ведущий программист: Арно Виенхолтц (Arno Wienholtz)
арт-директор: Жан-Мишель Стенгер (Jean-Michel Stenger)
продюсер: Армин Гессер (Armin Gessert)
композитор: Фабиан Дель Приоре (Fabian Del Priore)
разработчик: Spellbound (www.spellbound.de)
издатели в России: «Новый диск» (www.nd.ru), «Медиа-Сервис-2000» (www.media2000.ru)

сайт игры: www.chicago1930-game.com
платформа: PC
дата релиза: в Европе — 6 февраля, в России — 1 апреля 2004 г.

Системные требования

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium III 800 (рек. Pentium III 1200), 128 Мбайт ОЗУ (рек. 256 Мбайт), 3D-видеокарта с 32 Мбайт (рек. 64 Мбайт), 4x CD-ROM, 900 Мбайт на жестком диске.

Годом раньше они носили обтягивающие трико и стреляли из арбалетов. За год до этого — говорили с испанским акцентом и курили совсем не Marlboro. Вы знаете этих ребят, не так ли? Spellbound трудно любить, но и ненавидеть не за что. Первая крупная и успешная игра этой компании вышла ровно за пять недель до релиза Commandos 2 и называлась почти так же, только на букву «Д». Гениальная маркетинговая операция в исполнении Infogrames завершилась полным успехом — озверевшие от длительного ожидания «нового испанского чуда» игроки отыгрались на Desperados по полной программе. Тем более что «такая же игра, только про ковбоев» стоила в Штатах на пятнадцать долларов дешевле. Desperados разошлась неплохим тиражом, а сотрудники Spellbound на долгие годы обеспечили себя работой.

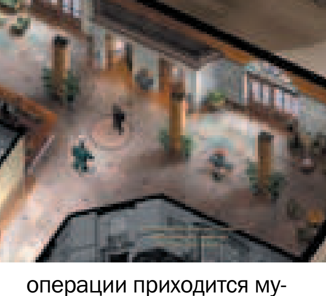
Быстрее, дальше, сильнее

И вот что забавно. Исполинский бронтозавр Commandos, управляемый утомленными успехом испанцами, все эти годы топтался на месте — примерял немецкую форму, подбрасывал папиросы случайным прохожим, заигрывал с массовой аудиторией и в итоге всем порядком надоел. В это же время собратья по цеху из Германии, мучимые комплексом «Мистера #2», вкалывали из последних сил, стараясь сделать чуть лучше, чуть больше, чуть разнообразнее, чем у «конкурента». Словом, Chicago 1930 — это все та же первая Commandos, заточенная до остроты хирургического скальпеля. Доставшийся в наследство от «Отчаянных» старенький 2D-движок модернизирован до предела — сделать его еще лучше просто невозможно. Кудесники из Spellbound научились на лету менять цветовую палитру, перекрашивая шляпы у гангстеров,

— таким образом, только не смейтесь, им удалось преодолеть ограничение в восемь уникальных персонажей в кадре. Динамическая система освещения плавно включает и выключает свет в комнатах, по-прежнему фантастически детализированных — и совершенно неживых. Действие разворачивается на фоне живописных декораций, которые не возьмет ни один коктейль Молотова, — здесь нарисованы даже косые солнечные лучи в окнах. И это не все. Скованные рамками графического движка, разработчики экспериментируют с геймплеем. Вместо одной действующей стороны предлагаются две: игрок может присоединиться к мафии или же ФБР, причем смена стороны меняет не только набор миссий, но и стиль игры. Вместо



Общение с народом входит в стоимость путевки. Бесхитростные квесты приходится выполнять в каждой миссии.



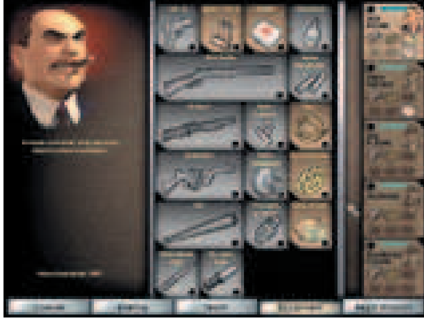
Бешеный экшен, если таковой имеет место, полностью теряется на фоне изумительных, избыточной красоты декораций. Совершенно при этом неживых.

заранее определенной последовательности заданий-головоломок в Chicago 1930 появляется карта города, некоторое подобие нелинейного сюжета и даже, да простят меня духи прошлого, позиционной стратегии. Личный состав вырос до двух десятков человек, и теперь перед началом очередной операции приходится мучительно выбирать пятерку (или меньше?..) самых правильных, самых подходящих людей. Ролевая система проста и эффективна: «стрельба», «ближний бой», «метание», «харизма», «первая помощь», — после выполнения очередного задания мы вкладываем заработанные очки опыта в развитие навыков. Мы можем вырастить команду узкоспециализированных профессионалов (примерно так: обаятельный харизматик начинает разговор, к нему из-за угла подтягивается «шкаф» с пятизвездным «ближним боем», поигрывая бейсбольной битой) или создать отряд крепких троечников-универсалов. Выбрав команду, необходимо позаботиться о снаряжении. Очередной захваченный район открывает доступ к новым ресурсам. Сначала простой кольт, затем помповое ружье, метательные ножи, чуть позже — пистолет-пулемет Томпсона и гранаты. В ближнем бою бандиты используют ножи, кастеты, биты и особенный медицинский шик — хлороформ. Полицейские берут с собой

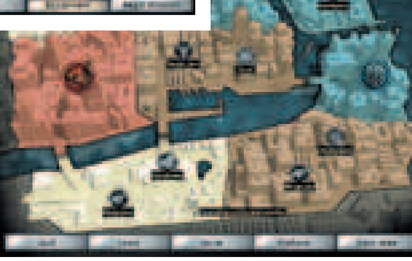
наручники, бандиты же обходятся обычными веревками и... деньгами — подкупать свидетелей.

Г-плей

На «easy» слово «тактический» в описании Chicago 1930 можно опустить. Опытный специалист с кастетом может поддерживать в состоянии приятного забытья несколько десятков человек: как заботливый овощевод, он обходит грядки валяющихся без сознания недругов, отечески нанося контрольные удары в челюсть. Однажды я решил опробовать аптечку на одном из противников — больной вскочил на ноги, разглядел кастет, испугался (да, AI настолько «умен»!) и стал носиться по гостинице, бормоча под нос что-то на хинди. Наконец, в одной из комнат несчастный обнаружил оброненный ножик, вернулся ко мне и несколько раз пырнул в живот. Каков подлец, а?



Перед выходом на дело мы должны подобрать верных людей и правильно их вооружить. Здесь Chicago 1930 опасно приближается к раскаленному солнцу Jagged Alliance.



Город поделен на зоны: выполнил миссию успешно — получи политический, финансовый или какой-нибудь еще ресурс.

И все же... по сравнению с Robin Hood новая игра стала немного сложнее. Одолеть в одиночку двадцать соперников? — нет, уже не выйдет. Авторы напустили густого «тумана войны»: стоит повернуть голову, как человек исчезает из поля зрения; а происходящее за закрытыми дверями отныне — совершенно секретная информация. Играть за агентов ФБР совсем тяжко. Если бандитам разрешается валить всех без разбора, то полицейские не могут даже арестовать подозрительного человека без свидетельских показаний. А уж чтобы пострелять... Только в особых случаях! Таким образом, несчастным людям в мундирах приходится сначала искать свидетелей, затем ловить преступников и только потом доставать оружие. Заниматься такой ерундой, когда вокруг кипит Интернет-жизнь и полки рвутся в бой, безнравственно. Мы уже рылись курсором в пикселях, следили за направлением взгляда и ползали на карачках по кустам столько раз, что говорить о Chicago 1930 с чувством не получается. Изобретенная когда-то Pyro Studios идея себя исчерпала. Новый проект Spellbound выжал из нее последние соки — пора двигаться дальше. Сумеют ли немецкие мастера вырваться из порочного круга?..

СЧАСТЛИВЫЙ УЧУ

купон участника лотереи

ФИО

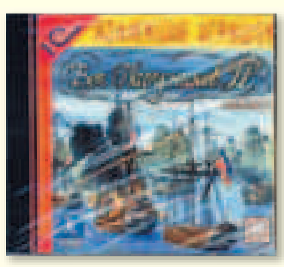
Адрес | Индекс

E-mail

Телефон

Заполнив этот купон и выслав его в наш адрес: 115419, Москва, 2-й Рощинский проезд, д. 8, журнал Game.EXE, вы можете выиграть главные призы лотереи, а также игры от ведущих российских издателей. Не забудьте сделать на конверте пометку "Счастливый УЧУ"!
Фамилии победителей розыгрыша будут опубликованы в следующем — апрельском (#04'2004) — номере журнала.

▲ Данный купон участвует в шести розыгрышах лотереи "Счастливый УЧУ"!



Игра «Век Парусников II» (jewel-бокс)
С.В. Маскин, г. Владимир
Р.И. Гатауллин, г. Ижевск
М.О. Михеев, г. Казань
В.В. Прокопец, г. Челябинск
А.Л. Голубцов, г. Иркутск



Игра «Корсары: Проклятье дальних морей» (jewel-бокс)
А.С. Санаев, г. Москва
А.А. Кузнецов, г. Киров
В.А. Митрофанов, г. Рязань
О.В. Алексеев, г. Томск
Р.Р. Ахметзянова, г. Ростов-на-Дону



Игра «Проклятые Земли» (jewel-бокс)
А.В. Комаров, г. Ярославль
О.В. Маркин, п. Магдагачи Амурской обл.
А.А. Тарантович, г. Екатеринбург
В.В. Вольневич, г. Санкт-Петербург
Д.В. Кучеренко, г. Мурманск



Игра «Машина времени» (jewel-бокс)
А.С. Карасев, г. Москва
М.Ю. Лесников, г. Лесной Свердловской обл.
Е.В. Дон, г. Москва
Р.Г. Черненко, г. Краснодар
Е.В. Покровский, г. Москва

те, кто

#01 (2004)

Илья Стремовский

«Нивал»

1 2 1



Первый герой нашей новой рубрики «Те, кто», которая пришла на смену старому доброму «Полигону», Илья Стремовский работает гейм-дизайнером в московской компании «Нивал», чьи творения сегодня на слуху у всего играющего человечества. Несмотря на молодой возраст, автор нижеследующего увлекательного монолога (мы уверены — вы проглотите его за один присест!) имеет весьма впечатляющий трудовой путь: все началось с настольных ролевых игр, в 1995-96 гг., продолжилось попаданием одной из карт Ильи, тогда обыкновенного любителя, в издание первых «Аллодов», ну а пробой пера юного игродизайнера стал стратегический проект «Евразия-Апокалипсис», однажды фигурировавший на страницах нашего издания. После непродолжительного периода полулюбительского существования в индустрии Илья отправился учиться за границу, а вернувшись, через некоторое время узнал, что в «Нивале» открылась вакансия гейм-дизайнера... Все последнее время Илья работал над проектом Silent Storm.

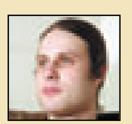
Сфера его человеческих и профессиональных интересов весьма широка и включает в себя практическую психологию, архитектуру, компьютерную графику, лингвистику, теорию систем, китайскую философию...

Связаться с Ильей Стремовским, задать ему вопросы, поделиться своими идеями в области «нетрадиционного» гейм-дизайна вы можете по адресу ilya.stremovsky@nival.ru.

Как научить игре

Илья Стремовский

Многие пытались понять, что же делает хорошую игру хорошей, а плохую — плохой. Выдвигали немало теорий, пробовавших объяснить успех Diablo или провал Daikatana. Однако большинство таких теорий страдают одним важным недостатком: они не смотрят в будущее, не предлагают рецептов создания успешных игр, их взгляд устремлен назад — они всего лишь тщатся объяснить старые успехи и провалы.



Где рождается геймплей

Работа гейм-дизайнера до сих пор похожа на поиски черной кошки в темной комнате, причем с завязанными глазами и без точного знания, что кошка там есть. Только природный дар и умение отождествлять себя с игроком как-то помогают опытным дизайнерам, поэтому хорошие игры все же иногда выходят. Но поиск идет, и сегодня я попробую представить один из подходов, который, возможно, в состоянии помочь и начинающим, и опытным девелоперам.

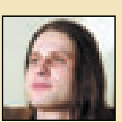
Для начала давайте определимся со значением термина «геймплей», на первый взгляд такого привычного. Обычно ему приравнивают словосочетание «игровой процесс». Но ведь игровой процесс есть у любой игры, верно? А вот ценимы и любимы игры в основном за то, что дают нам качественный игровой опыт на протяжении этого самого игропроцесса. Именно игровой опыт пытаются передать дизайнеры своей аудитории.

Ну а где рождается и находится этот игровой опыт? В коробке с игрой? Вряд ли. На экране монитора? Нет, конечно. Он возникает в мозгу пользователя, взаимодействующего с игрой. И это очень хорошая новость. Вместо того чтобы пытаться передать положительный, любезный всем и каждому игровой опыт, мы должны всего лишь создать условия, при которых у всех и каждого в головах подобный игровой опыт возникнет сам собой.

Ничего себе «лишь», да? Ведь если игровой опыт разный (а он именно что разный), то как можно создать подходящие условия для всех и каждого? Давайте думать.

Итак, нам надо найти нечто общее для всех игроков, которые только есть на свете. Нет, не образование, не возраст, не условия жизни или что-то еще, что обычно используется при маркетинговых исследованиях. Правильно: игроков может объединить только игра. Все люди играют, каждый умеет играть с детства. Это врожденная способность. Что в свою очередь означает, что игра – это деятельность, необходимая для выживания вида. Природа не столь расточительна, чтобы закладывать в генетическую память лишние программы. И если мы зададимся вопросом, для какой же такой надобности нам необходима игра, то ответ будет в меру прост. Что делают дети, когда играют? Они учатся. В безопасных условиях постигают те знания и навыки, которые необходимы для выживания в современной среде и которые бессмысленно передавать по наследству.

Этот «игровой нюх» сродни инстинктам, помогающим людям не умереть с голоду и не забыть продолжить свой род. Для этого природа выработала хитрый механизм. С каждой из таких потребностей неразрывно связаны так называемые первичные состояния: интенсивные ощущения, возникающие при удовлетворении той или иной потребности. Строго говоря, эти чувства не обязательно приятны в привычном понимании этого слова, но человек инстинктивно стремится испытывать их снова и снова. Утолив голод, избежав смертельной опасности, хорошо отдохнув, мы испытываем эти ощущения. Это естественная реакция, присущая не только людям, но и животным. Но, в отличие от животных, мы способны абстрагировать удовольствие от самих потребностей. Например, абстрагировав состояние насыщения, люди научились ценить сам процесс приема пищи. Так родилось кулинарное искусство. С другой стороны, люди ходят на фильмы ужасов и катаются с американских горок – чтобы испытать страх в безопасных кинотеатрах и развлекательных парках, страх, абстрагированный от реальной опасности. Ощущение дрожи в коленках не всякий назовет приятным, но многие готовы снова и снова переживать этот прилив адреналина. Да и отношения между полами давно уже не сводятся лишь к продолжению рода. Точно так же удовольствие, получаемое в процессе обучения: человек абстрагировал от его цели и превратил в самостоятельный вид деятельности – игру. Настолько самостоятельный, что теперь сама мысль о связи игры и обучения кажется странной.



Обучаемся играя

Ну хорошо, предположим, связь есть, но какая нам от этого польза? Огромная!

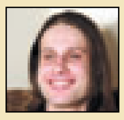
Долгое время общество ставило под сомнение целесообразность игры, поэтому особого внимания теории разработки интересных игр не уделялось, а вот обучение, напротив, всегда считалось делом полезным и над повышением его эффективности трудились армии ученых. Теперь мы, геймдизайнеры, можем с чистой совестью использовать все эти наработки, что-

бы делать свои игры лучше.
Давайте рассмотрим игровой процесс как процесс обучения, а геймплей — как процесс постижения игроком какого-нибудь навыка. В этом случае степень увлеченности игрока игропроцессом будет напрямую зависеть от того, насколько эффективны условия для обучения. Но прежде сделаем небольшое пояснение — специально для тех, у кого сводит скулы от одного этого слова. Дело в том, что существуют два способа обучения.
Первый — привычный всем «рациональный» (примерно такой, каким нас муштровали в школе, институте, на работе): массово, с передачей информации посредством слов через книги, лекции, путем повторения и постепенного улучшения знаний. А вот второй — и есть тот, что встречается в играх. Его довольно сложно описать, зато легко привести пример: обучение езде на велосипеде. Объяснить словами, что же нужно делать, пытаются довольно многие папы и мамы, но даже после зазубривания наизусть «правил езды на велосипеде» дитя отчего-то не начинает ездить. Ему обязательно надо сесть в седло, попробовать, ошибиться, упасть, расcадить коленку, попробовать еще раз — и в какой-то момент осознать, что вот оно, получилось! Он уже едет! Да, впереди еще будет процесс шлифовки навыков, постижения тонкой науки огибания препятствий, экономии сил на длинной дистанции, но самое главное, появление нужных навыков, происходит методом проб и ошибок, на одной интуиции.
Вот как выглядит процесс такого обучения. Оси на рисунке справа — осознанность и компетентность. Обучение обычно движется по кругу: все начинается с «бессознательной некомпетентности», когда человек даже не знает, что существует такая штука, как велосипед. Но однажды он видит кого-то, кто движется с большой скоростью на неизвестном агрегате, который окружающие именуют словом «велосипед». Но, подобно Сократу, человек понимает лишь то, что ему еще предстоит многое узнать и многому научиться, чтобы пользоваться этим самым велосипедом. Эта стадия осознанной некомпетентности. Почитав умные велосипедные книжки и поговорив с тренером команды, победившей на последнем «Тур де Франс», он приобретает понимание, что же должно произойти, когда он сядет в седло. Но ездить все равно не может, как бы ни старался. Это третий этап — обретение осознанной компетентности: приходит просветление, и на велосипеде уже удается удержаться, только надо постоянно раздумывать, куда же следует наклоняться или поворачивать руль, чтобы не упасть. И, наконец, вершина обучения — бессознательная компетентность, когда вы можете декламировать вслух Бродского или есть мороженое, не переставая отлично управлять велосипедом. Навыки настолько глубоко ушли в подсознание, что попытка «вызвать» их оттуда зачастую чревата их потерей (помните замечательную басню о сороконожке,



которую спросили, с какой ноги она начинает прогулку? Бедняжка, она так больше и не смогла тронуться с места, пытаясь это определить).
Все более или менее ясно? Тогда контрольный вопрос с подвохом: вспомните, как вы осваивали какой-нибудь навык в прошлом, и ответьте, не подглядывая вперед, во время какой из описанных стадий существуют наиболее благоприятные условия для получения игрового опыта?
А теперь — внимание — правильный ответ! Во время перехода от сознательной к бессознательной компетентности. Когда правила игры, в прямом и переносном смысле, уже понятны и путем проб и ошибок мы оттачиваем свое мастерство.
Кстати, в современных играх распространена практика предварять игру обучающей миссией. Если этот прием применять правильно, он становится прекрасным способом быстро преодолеть первые две стадии круга и привести игрока прямо на порог этого переходного периода...

Кривая Бандуры



...Для описания которого существует любопытная кривая с не менее любопытным названием: кривая Бандуры (кривая имени этого замечательного ученого описывает рост эф-



«Больше всего!» — вот принцип Diablo, за который мы его и любим.



DOOM, великий и ужасный, ты совершил революцию почти во всем, в том числе и в обратной связи для игрока.

фективности нового навыка с течением времени). Казалось бы, навыки должны расти по закону, описываемому графиком 1 (см. рисунок справа). Поначалу быстро, а затем потихоньку замедляться и выходить на некоторый предел, обусловленный личными особенностями человека.

На самом же деле «обучения» практически не бывает, бывает лишь «переобучение». Ведь круг обучения, рассмотренный ранее, — это именно круг или спираль: каждый навык строится на фундаменте из уже имеющихся, начиная с врожденных, и, будучи освоенным, становится основой для последующих умений. Кривая 2 описывает типичную ситуацию: обучение (ну, скажем, стрельбе из лука вместо махания мечом или просто освоение новой модели меча) начинается, появляются первые успехи, но в этот момент потихоньку отключаются старые навыки, а новые еще недостаточно развиты, в итоге общая эффективность действий перестает расти или резко снижается — и человек сдается, возвращаясь на старую проторенную дорогу, бормоча, что от добра добра не ищут и еще что-то про синицу и журавля.



Обратная связь

К счастью, есть кривая 3, но перейти на нее можно только при наличии неко-



его дополнительного ресурса. Самый удобный ресурс, которым располагает гейм-дизайнер, — это обратная связь. В данном случае — реакция игры на действия игрока. Теперь, помня о цели (обеспечить условия, при которых у игрока в воображении возникнет самый интенсивный игровой опыт) и вооружившись новыми знаниями, давайте разберемся, какой должна быть обратная связь, чтобы такие условия возникли. И вновь нас выручат коллеги-педагоги, которые давным-давно раскололи этот орешек.

Во-первых, надо понимать, что обратная связь нас интересует в приложении к какому-то конкретному навыку, поэтому работу над геймплеем стоит начинать с определения того навыка, которому будет учиться игрок. При этом под навыком мы понимаем некое относительно простое и конкретное умение.

Например, в шутере — наведение на цель и перемещение в виртуальном пространстве. В тетрисе — компактное размещение фигур, в пошаговых стратегиях — соразмерение сил отдельных юнитов и распоряжение ресурсами.

Выбрав навык, обеспечьте игроку обратную связь со следующими важными свойствами:

— непрерывность — чтобы игрок всегда, в любой момент, знал, движется ли он к цели;

— моментальность (вы читали учебники по дрессировке собак? там советуют ни в коем случае не хвалить и не наказывать собаку позже, если не смогли сделать это сразу, — стоит запоздать, и сразу же становятся бесполезными глубинные механизмы мозга, отвечающие за интуитивное обучение);

— интенсивность — если она слишком слаба, на нее просто не обратят внимание;

— целенаправленность — она должна задавать направление, в котором нужно развиваться (показывая, например, что нужно сделать игроку, чтобы набрать еще больше очков).

Вспомним DOOM, великий и ужасный. Там здоровье игрока показывалось двумя способами. Во-первых, цифровым индикатором с точностью до одного процента (а на самом деле до полупроцента, так как максимум был 200%). Во-вторых, «аналоговым» портретом персонажа в центре экрана с несколькими градациями. Оружие и броня также имели свои индикаторы. Таким образом, у пользователя была возможность контролировать успешность своей игры с огромной точностью.

Это было весьма необычно, ведь в то время в action-играх были распространены значительно более грубые индикаторы, например, в виде классических трех «жизней». И хотя для двумерного скроллера это еще вполне приемлемо, DOOM, где игра оканчивалась бы после трех любых попаданий, сильно потерял бы в интересности. Я давно не запускал старичка, но до сих пор помню разницу в сердцебиении при 1% и при 20% здоровья. Обратная связь в данном случае непрерывная, мгновен-

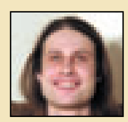
ная, интенсивная (собственное окровавленное лицо — что может быть интенсивнее!), при этом она четко отражает эффект и от попаданий, и от получения аптечек, оружия или брони, — игрок сразу понимает, чего следует избегать и к чему стремиться. При недостаточной обратной связи и настолько сложном навыке нам пришлось бы заучивать уровни наизусть, так как любой ошибочный шаг означал бы мгновенную гибель. DOOM, таким образом, превратился бы в тот же самый скроллер, только в трехмерных коридорах. Это не так уж и плохо, но это была бы совсем другая игра.

Или возьмем тетрис — предмет национальной гордости. Простые геометрические формы позволяли обеспечивать прекрасную обратную связь. Уже лежащие блоки сами подсказывали опытному игроку места для размещения следующих. При любой ошибке немедленно образовывалась неудобная, уродливая глыба или режущий глаз «карман». Цена одной ошибки была велика, но вот уже падает следующая фигура, и глаз ищет, куда ее можно положить... Непрерывность, моментальность, интенсивность — все атрибуты налицо.

Diablo, знаменитые шары с маной и здоровьем. Правильность своих действий можно было легко оценить по скорости изменения уровня жидкостей в них. Кроме того, там были особые индикаторы, действовавшие почти на уровне подсознания. Игрок мог оценить качество оружия своего персонажа по количеству кликов, нужных для уничтожения конкретного противника. Если оружие ломалось, то сразу физически ощущалась «пробуксовка». Общую же эффективность прохождения игры можно было мерить в золотых в минуту и уровнях в час. Непрерывность, моментальность, интенсивность, целенаправленность (только вперед, больше денег, больше оружия, больше всего).

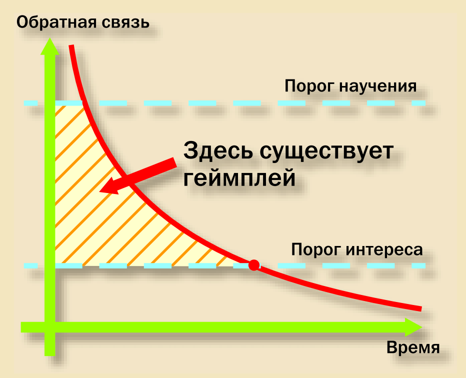
Что же мы получаем в итоге? Обратная связь позволяет нам обеспечить непрерывный процесс обучения игрока выбранному навыку. Игрок участвует в этом процессе — и природа награждает его тем непередаваемым состоянием, которое определяется плохо переводимым на русский язык словом fun. Чем интенсивнее процесс обучения и чем дольше он продолжается, тем веселее будет игра и тем с большей благодарностью игрок будет думать о ее создателе.

Казалось бы, вот оно! Не надо больше гаданий и мук творчества. Вооружившись формулой «Навык + Обратная Связь = Слава + Богатство», мы устремляемся к светлому будущему!



Балансируя над морем скуки

Но здесь гейм-дизайнера ждет недетская шутка природы: интенсивность обратной связи и продолжительность игры связаны обратной зависимостью. Ведь чем лучше обратная связь, тем быстрее приобретается навык, следовательно, тем короче игра. Играть после завершения обучения становится скучно — использование навыка происходит автоматически.



И наоборот: чем хуже обратная связь, тем медленнее учится человек, тем менее ему интересно. Конечно, длительность этого вялотекущего процесса получается достаточной, но он не удовлетворяет в полной мере потребности в обучении, поэтому игрок наверняка отвлечется на что-нибудь более захватывающее.

А в самом грустном случае игра рискует закончиться, так и не начавшись. Ниже определенного уровня обратной связи мозг человека даже не поймет, что перед ним игровая ситуация. За примерами далеко ходить не приходится. Просто перечитайте самые разгромные .EXE-рецензии. Если в них упоминается неуклюжее управление, запутывающее игрока, нелогичные события, туповатый AI и другие поводы для скуки, то это явный признак некачественной обратной связи. И пусть формально эти продукты называются играми, но наш мозг упорно отказывается в это верить.

Для того чтобы лучше понять суть проблемы, рассмотрим схему, демонстрирующую связь интересности и продолжительности геймплея (см. рисунок слева). На одной оси — качество обратной связи, на другой — время приятной, интересной игры. Сверху находится порог научения: при высокой интен-



Максу Пэйну проще застрелиться, чем признать, что игра быстро надоедает.

сивности обратной связи игрок освоит нужный навык почти мгновенно. С другой стороны, если интенсивность обратной связи будет ниже некоторого уровня, играть будет скучно. Это порог интересности. Задача дизайнера – «уложиться» между этими порогами. Схема, конечно, очень обобщенная – для каждого навыка зазор может быть больше или меньше.

Представьте себе, например, квест, в котором присутствует идеальная обратная связь: от фигурки персонажа к следующему предмету, с которым надо совершить какое-нибудь действие, тянется «резиновая» стрелочка с надписью о том, что нужно сделать на том конце. А теперь подумайте, сколько времени заняло бы прохождение, скажем, Full Throttle! (или любого другого представителя «золотого века» этого жанра) при такой мощной обратной связи. Совсем немного, увы. И вряд ли вы стали бы переигрывать такую игру снова и снова. Здесь мы перескочили через верхний порог – и овладение навыком (проникновение в логику вымышленного мира) стало тривиальной задачей.

Очень близко к этой границе подошел Max Payne. При всех достоинствах этой игры многие отмечали ее непродолжительность и прямолинейность прохождения. Даже красивая находка дизайнеров, bullet-time, не сильно улучшила ситуацию: навык управления этим ресурсом был также тривиальным.

Противоположный пример – Master of Orion 3. Наследник благородной династии оказался настолько перегружен информацией, что ни о какой интенсивности и целенаправленности обратной связи речи не шло, а время, требовавшееся на обработку сообщений, не позволяло говорить и о моментальности. Разве что соблюдался принцип непрерывности, насколько это возможно в походовой игре. Итог: игра, значительно уступающая в интересности своим предкам.

Что же делать?

Как же добиться геймплея, совмещающего достаточную интенсивность с приемлемой длительностью? Именно на решение этой задачи и нужно направить свои творческие силы. В качестве примера предложу несколько стратегий.

Можно использовать метод усложнения навыка, который изучает игрок. В типичном шутере, к примеру, навык «наведения и стрельбы» весьма сложен, причем требования к нему растут в течение игры за счет все более серьезных противников.

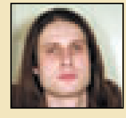
Еще один метод – ослабление обратной связи. Если позволить игроку «самому разобраться» (убирая или ослабляя важные для обратной связи факторы), то, к примеру, можно давать ему оценку только в конце миссии или показывать мелкие цифры процентов вместо крупных цветовых индикаторов. Да, это верная дорога к скуке, но если действовать аккуратно и не злоупотреблять, это вспомогательное средство может быть весьма полезным. «Золотой век» квестов изобилует примерами виртуозного балансирования на этой тонкой грани.



Можно «объединить несколько игр в одну», создавая цепочку навыков. Ты уже научился бегать? Учись прыгать. И прыгать научился? Теперь пойдем плавать. Или принцип X-COM, или HoMM, – две игры, стратегия и тактика, тесно переплетенные между собой.

Еще один метод – составные навыки, где для успеха нужно освоить одновременно много разнообразных действий. Да что далеко ходить – даже самый лучший стрелок, не умеющий двигаться, не знающий карты, не прислушивающийся к звукам чужих боев, не обладающий тактическим мышлением, чтобы не оказываться постоянно в гуще боя неподготовленным, проиграет в дефматче, и с немалым счетом. Именно поэтому удачные сетевые игры не теряют популярности – обучение сложному составному навыку может оставаться приятным месяцами.

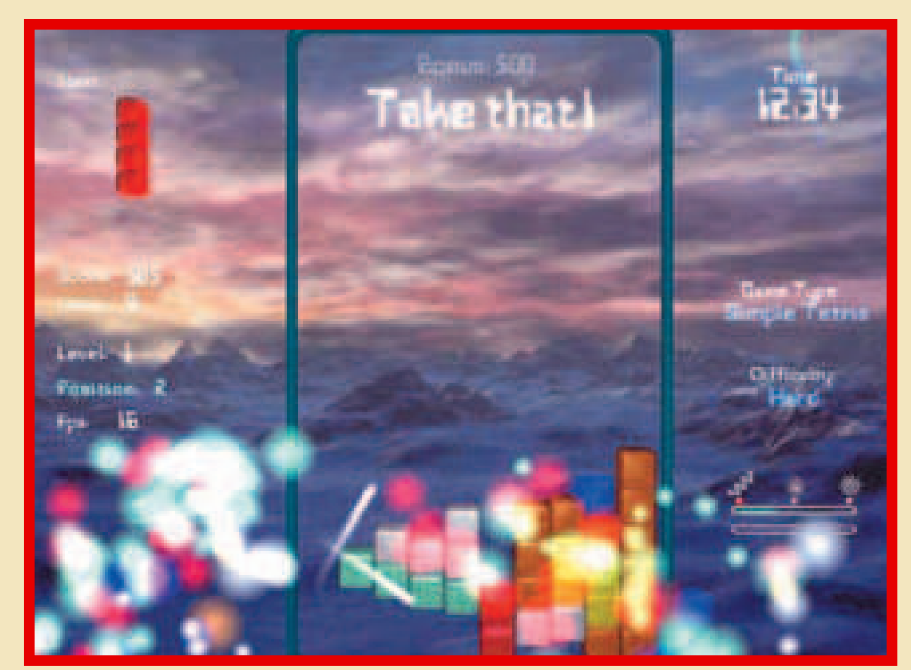
Наконец, еще один способ: новые условия. Отыграли на «обычном» уровне – и кинули игрока в невесомость или под воду, дали ему другое оружие или направили на него новых врагов. Навыки от него требуются по большей части те же, но их приходится адаптировать к новым условиям, а это само по себе новый навык, ему можно и нужно весело учиться.



Создадим свой тетрис!

А теперь давайте применим полученные знания на практике. Выполним упражнение, которое должен хоть раз в жизни выполнить каждый начинающий дизайнер: создадим свою игру на базе тетриса. Итак, имеем всем известный стакан и что-то падающее сверху. Теперь

В Master of Orion 3 глаза просто разбегаются от обилия кнопок, закладок, меню и окошек. Эту игру лучше всего осваивать осьминогу.



Наши старые знакомые из фирмы Alawar используют проверенные временем принципы тетриса, изобретая новую игру.

выберем навык, которому будем обучать игрока. Первое, что попадается на глаза, – компьютер, главная ассоциация – счет. Что ж, пусть навыком будет умение быстро складывать в пределах двадцати.

Далее строим петлю обратной связи. Для данного навыка нам нужны числа. Пусть на блоках тетриса будут написаны цифры: от 0 до 9. Форма блоков стандартная. Для данного навыка важно уметь быстро определить результат сложения, поэтому будем давать обратную связь на знание результата. При появлении нового блока программа считает, какие суммы доступны при попарном сложении чисел, и выводит один из этих результатов на хорошо заметном месте – например, под стаканом или над ним. Исчезать будут пары блоков, сумма чисел на которых равна загаданному числу.

Итак, мы обеспечили целенаправленность обратной связи. Игрок будет знать, к какому результату стремиться.

Проблема: как должны пропадать блоки – по горизонтали, вертикали или как-то еще? При горизонтальном варианте надо учитывать пары чисел и внутри самого блока, игроку придется анализировать соотношения не только между падающей фигурой и лежащими на дне обломками, но и между частями самой падающей фигуры. Это сложно – слишком много элементов придется держать в уме одновременно.

Добавим обратную связь и на этот навык. Подсветим квадратики, содержащие слагаемые, которые при сложении могут дать искомую сумму. Это позволит концентрироваться на меньшем количестве элементов.

Но здесь новый вопрос: несмотря на то что в стакане может быть несколько таких пар, задача свелась к тривиальной: совместить пару подсвеченных квадратиков. Также, поскольку элементы будут пропадать попарно, при стандартной форме фигур всегда будет оставаться больше квадратиков, чем пропало. Обратная связь об успехе будет заглушена обратной связью о неудаче. Сменим форму фигур – пусть они представляют собой горизонтальные цепочки цифр, а исчезать будут квадраты по вертикали. Конечно, и здесь есть небольшая загвоздка: пока не упала первая фигура, обратная связь не может быть получена (не с чем складывать!). Но ее легко устранить: в начале игры заполним нижнюю строчку цифрами от 0 до 9.

И снова нас встречает большая проблема: задача представляется тривиальной. Нижняя строка должна иметь не больше 10 клеток, иначе цифры начнут повторяться. Чтобы каждая клетка падающей фигуры могла лечь на каждую клетку дна, падающая фигура должна быть не длиннее двух клеток.

Решение: изменим обратную связь на основной навык. Пусть при падении фигуры на дно исчезает фигура целиком, а игроку начисляется сумма цифр фигуры и цифр дна, с которыми она соприкоснулась.

Цифры дна меняются при исчезновении каждой фигуры и могут повторяться. Так как от перемены мест слагаемых сумма не меняется, снимается ограничение на размер фигуры в две клеточки. Установим максимальный размер в пять клеточек.

И опять вопрос: нет целенаправленности обратной связи. Игрок в любом случае будет получать очки.

Решение: вводим лимит, например, в 1000 очков. Вычисляем максимально возможную сумму для текущей фигуры. При каждом исчезновении фигуры на ее месте показываем получившуюся сумму. Разницу между возможным максимумом и результатом игрока вычитаем из лимита. Когда лимит доходит до 0, игра заканчивается. Со временем скорость падения фигуры растет.

В итоге мы имеем непрерывность, моментальность, интенсивность и целенаправленность. Навык в меру сложен и даже при такой обратной связи имеет шансы на успех.

Это, конечно, очень простой пример, но по итогам данной импровизации родилась концепция, которую уже имеет смысл прототипировать как основу будущей freeware-игры...

Изложенная модель позволила быстро отсеять привлекательные на первый взгляд варианты и сформировать более жизнеспособное видение геймплея, не прибегая к помощи прототипов.

Тема, которую я затронул, не очень проста для понимания, большинство начинающих гейм-дизайнеров свято верят, что интересная игра получается «сама собой», лишь бы было много красивых «пушек» и «мяса», а к попыткам «поверить алгеброй гармонию» относятся подозрительно. Напрасно! Умение взглянуть на геймплей систематически, научно, найти проверенные методы его улучшения пригодятся в работе не один и даже не десять раз.

Материал подготовлен к публикации Господином ПэЖэ.

игровое железо



То, что любая игровая приставка суть компьютер с углубленными познаниями в области трехмерной графики, звука и с классическим процессором, не понаслышке знающим, что такое операции с плавающей точкой, ни для кого не секрет. А значит, мы можем без стеснения сравнивать его внутренности с начинкой нашего вдоль и поперек изученного ПК.



PlayStation 2

1

Что же, тема этой колонки — еще один реверанс в сторону консолей? Или констатация железного застоя и того факта, что с интересными технологиями на ПК-платформе, достойными попадания в колонку, сейчас не больно весело? Не совсем так, и хотя PS2 — продукт далеко не свежий по меркам высоких идеологий (март 2000-го!), взять и посмотреть, что у него внутри, не поздно и теперь. *стр. 130*



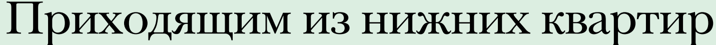
Экс Ти

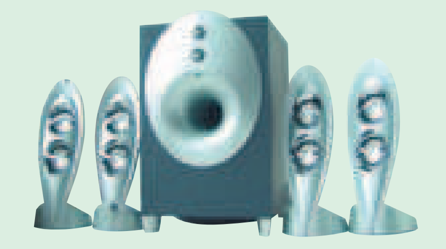
2

Внимание — конкурс! Первому дозвонившемуся и доходчиво объяснившему, какой целевой аудитории адресована каждая из карт в линейке GeForce FX 5X00XX, приз! Какой именно — не скажем. Профессиональных пиар-тружеников просим не беспокоиться. *стр. 132*

Приходящим из нижних квартир

(продолжение, начало см. в #02'04)





3

Очередные -дцать килограммов аудиоаппаратуры были распакованы, собраны, подключены к компьютеру и придирчиво отслушаны неутомимыми сотрудниками нашей тестовой лаборатории. Результаты, надо заметить, на этот раз радовали нас гораздо чаще, нежели в прошлом раунде... *стр. 136*

PlayStation 2

Дмитрий Лаптев

Что же, тема этой колонки — еще один реверанс в сторону консолей? Или констатация железного застоя и того факта, что с интересными технологиями на ПК-платформе, достойными попадания в колонку, сейчас не больно весело? Не совсем так, и хотя PS2 — продукт далеко не свежий по меркам высоких идеологий (март 2000-го!), взять и посмотреть, что у него внутри, не поздно и теперь.

Приставка и суффикс

То, что любая игровая приставка суть компьютер с углубленными познаниями в области трехмерной графики, звука и с классическим процессором, не понаслышке знающим, что такое операции с плавающей точкой, ни для кого не секрет. А значит, мы можем без стеснения сравнивать его внутренности с начинкой нашего вдоль и поперек изученного ПК.

Начнем, как водится, с общей структуры, предельно нехитрой и основанной на четырех китах: центральном процессоре Emotion Engine (EE), графическом акселераторе Graphic Synthesizer (GS), процессоре ввода-вывода (IOP), поддерживающем стандартные интерфейсы USB и IEEE-1394 FireWire (в Sony-терминологии – i.Link), и процессоре «динамического звука» (SPU2). Никакой компьютер не может работать без памяти, которая бывает, как известно, долговременной и оперативной. Итого имеем в качестве первой DVD-привод, а в качестве второй – модуль впечатляющего 32-мегабайтного (!) объема, типа RDRAM. Да, вы правильно поняли – того самого типа, что так и не прижился на больших компьютерах: двухканальная RDRAM с суммарной шириной шины 32 бита, частотой 800 МГц и скромной по нынешним временам пропускной способностью 3,2 Гбайт/с.

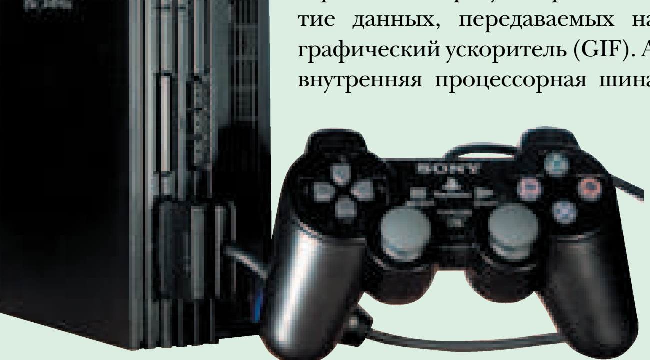
Впрочем, и остальные параметры на первый взгляд не впечатляют: процессор работает на частоте 300 МГц, а видео и вовсе на 150 МГц (и это при том, что буфер видеопамяти, интегрированный в чип, тоже невелик: 4 Мбайт). Но если сравнивать объективные характеристики, все выглядит не так однозначно: скорость закраски составляет 2,4 гигапикселя и 1,2 гигатекселя в секунду, что, смею заметить, сравнимо с уровнем современных видеокарт (смотрите соседний видеотест!). В то же время центральный процессор в универсальных синтетических тестах получил 450 MIPS и перелопатил 6,2 GFLOPS. С точки зрения универсальных компьютеров налицо вопиющая диспропорция. Производительность в целочисленных операциях современных Pentium 4 и Athlon XP достигает 5-9 тысяч единиц, тогда как скорость операций с плавающей точкой на классическом наборе операций составляет 2,7-3,5 GFLOPS, и лишь самые высокочастотные модели покоряют порог в 6 GFLOPS и только при условии оптимизации программного кода под набор SSE2-инструкций.

В действительности, конечно, дисбаланс правильнее назвать специализацией, «затачиванием» железа под одну вполне определенную задачу. И пусть в обязанности центрального процессора ПК входит гораздо больше задач, все равно интересно узнать, как же Sony удалось добиться таких высоких характеристик. Никакой магии, все совершенно прозрачно!

Emotion Engine

Процессор построен на RISC-архитектуре, что позволяет эффективно распараллеливать команды по исполнительным блокам. Таких блоков, кроме процессорного ядра, насчитывается три. Два векторных сопроцессора с собственными небольшими блоками кэш-памяти, занятые математикой с плавающей точкой, используются для обсчета физических моделей, освещения и трансформации, а процессор обработки изображения (IPU) распаковывает сжатые данные, в том числе MPEG2, и выполняет прочие подобные специализированные макрооперации.

Чтобы относительно узкая внешняя шина не стала бутылочным горлышком, предусмотрено сжатие данных, передаваемых на графический ускоритель (GIF). А внутренняя процессорная шина

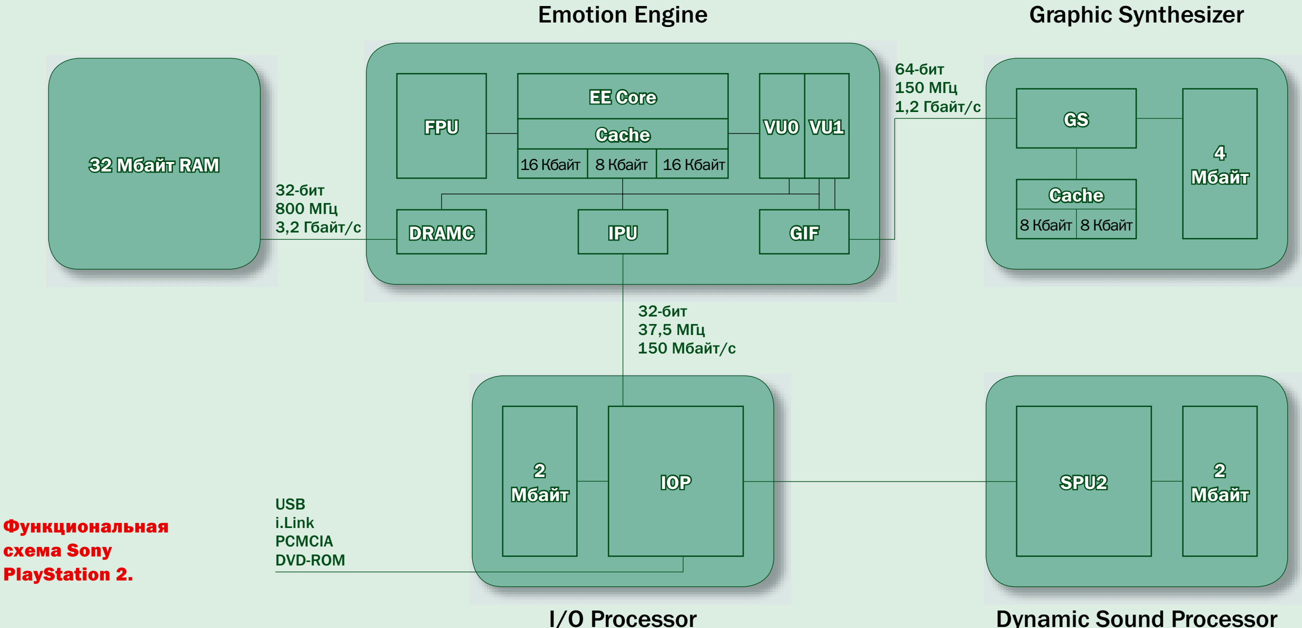


располагает беспрецедентной шириной – 128 бит! Это именно та битность, о которой идет речь, когда мы говорим о любых процессорах, причем большинство «тематических» данных обрабатывается именно в таком расширенном формате. Отсюда еще одно объяснение высокой производительности процессора на смешной по нынешнем временам тактовой частоте. Как известно, в ПК-секторе мы только готовимся к распространению 64-битных вычислений (косвенно это говорит о большом потенциале разработки некоей компании на букву «А», но лишь при условии полноценной поддержки 64-битности софтверным рынком).

Graphic Synthesizer

Графический процессор владеет всеми приемами, знакомыми нам по видеочипам наших дорогих ПК, включая би-, трилинейную и анизотропную фильтрацию, коррекцию перспективы, текстурирование картами окружающей среды и рельефными текстурами. Он умеет работать с альфа-каналом для изменения прозрачности изображения и владеет методами затенения по Гуро (Gouraud shading). Для раннего отсечения невидимых поверхностей предусмотрен Z-буфер. Есть также и фирменная изюминка – расчет количества полигонов, достаточного для гладкого отображения того или иного объекта с использованием метода его разбиения на поверхности Безье.

Интегрированная память располагает исключительно высокой пропускной способностью – до 48 Гбайт/с, к тому же она многопортовая, а относительно маленький объем объясняется ключевым «преимуществом» любой игровой приставки перед ПК. Стандартное разрешение изображения на выходе Graphic Synthesizer составляет 640x480 точек! А полноэкранное сглаживание и устранение блочности, присущей любой картинке с низким разрешением при попадании на большой экран, прекрасно выполняется самим телевизором. Причем – внимание! – происходит эта чрезвычайно затратная для видеокарты ПК операция совершенно бесплатно! Ей-богу, нашим чипмейкерам стоило бы позаимствовать этот опыт и, вместо того чтобы наращивать частоты и прикручивать дополнительную память к видеокарте, довести до ума видеовыход и всячески популяризировать в народе идею подключения компьютера к телевизору (а еще лучше – проектору). Высвободившиеся в огромном количестве транзисторы вполне можно было бы потратить на новые блоки, вершинно-пиксельные шейдеры, поддержку доселе невиданных спецэффектов. Уверен, ПК мог бы стать лучшей в мире приставкой!



Функциональная схема Sony PlayStation 2.

Маленький размер блоков кэш-памяти (процессорное ядро располагает 8 Кбайт для данных, 16 Кбайт – под инструкции и 16 Кбайт – scratchpad, суть внутренняя память для хранения промежуточных результатов) и полное отсутствие кэша второго уровня объясняются как раз широкой шиной, пропускающей данные с минимальными задержками, и спецификой запросов 3D-графики. Разумеется, универсальный процессор не может обходиться без кэш-памяти, но еще одно подтверждение тому практическому факту, что большой кэш не является для игрового компьютера первостепенным фактором, мы получили.

Все остальное

Оставшиеся компоненты ничего примечательного для нас не представляют: аудиопроцессор располагает 48 аппаратными независимыми каналами, частотой сэмплирования до 48 кГц, оптическим цифровым выходом и двумя мегабайтами памяти на борту.

Да, ничего лишнего нет, а есть бюджетная конструкция, вполне справляющаяся со своими задачами. Модуль ввода-вывода – и вовсе купированное решение с «нашей» платформы, любой южный мост любой материнской платы подобной функциональностью располагает уже давно... ■

Экс Ти

Дмитрий Лаптев

Внимание — конкурс! Первому дозвонившемуся и доходчиво объяснившему, какой целевой аудитории адресована каждая из карт в линейке GeForce FX 5X00XX, приз! Какой именно — не скажем. Профессиональных пиар-тружеников просим не беспокоиться.

По сусекам

Нет, правда! Находить крупицы здравого смысла в появлении очередной версии старого графического чипсета с новыми частотами процессора (памяти), с чуть отличающейся производительностью и ценой становится уже положительно невозможно. Причем это верно в отношении поведения обеих компаний — и ATI, и nvidia. Все мы, конечно, знаем, что последнее более или менее революционное событие на видеокарточном рынке состоялось свыше полутора лет назад, когда на свет появилось семейство Radeon 9x00 (из GeForce FX революции, как ни верти, не вышло). Однако новые видеокарты на якобы новых процессорах рождаются с тех пор регулярно. Обозревать их синхронно с появлением первых сэмплов — лишь создавать незаслуженный ажиотаж. Но по мере накопления новых тайтлов в прайс-листах все же приходится обращать на них внимание. Приступим?

За отчетный период nvidia обрела четыре новых имени:

а) nvidia GeForce FX5950 Ultra, он же NV38, он же разогнанный до 475 МГц в процессоре и 950 МГц для памяти старик GeForce FX 5900 Ultra. Новый временно исполняющий обязанности Последнего Слова в видеокартостроении.

б) nvidia GeForce FX5700 Ultra, или NV36, урезанная версия предыдущего чипа — оставлены четыре пиксельных конвейера по одному текстурному блоку на каждом и три вершинных конвейера, частоты по идеологическим соображениям тоже слегка изменены: 475 МГц и 900 МГц, соответственно. В данном случае иронию придержим до окончания тестов, чип по-своему оригинальный и должен работать заметно сильнее по сравнению с любой версией FX 5600, нежели можно предполагать глядя на индекс в маркировке.

в) nvidia GeForce FX5700 без «ультры» отличается от предыдущего экспоната меньшими частотами (причем особенно досталось памяти): соответственно 425 и 550 МГц, а рекомендованная цена на $50 меньше ($149).

г) nvidia GeForce FX5600XT — попытка втиснуть еще один чипсет в гипотетическое пространство между старшими версиями GeForce FX 5200 и младшими FX 5600. Усекновение PCB и задавленные до 230 и 400 МГц частоты позволили объявить рекомендованную цену в сто долларов без единицы. Правда, в рознице этой рекомендации следовать, похоже, не собираются.

ATI выступила с опережением, но пополнила свою программу лишь тремя новыми номерами:

а) Radeon 9800XT отличается от прежнего флагмана Radeon 9800 Pro только частотами, причем, конечно, не в разы. Против прежних 340 и 680 МГц мы отныне имеем 412 и 730 МГц. Тоже, конечно, прирост, и, учитывая избыток мощности прежнего короля, новый должен быть просто непревзойденным.

б) Radeon 9600XT в свою очередь является клоном 9600-го, но в отличие от GeForce FX5600XT — усиленным (500 МГц — процессор, 600 МГц — память), а потому вернее будет назвать его конкурентом GeForce FX 5700.

в) Radeon 9600SE с частотами 325/400 МГц и 64-битной шиной памяти предназначен для тех, кому нужно нечто, оцениваемое в пределах $100, с трудом, но способное таскать ноги в современных играх, естественно, с задавленными графическими настройками и без включения какой-либо анизотропной фильтрации и прочих излишеств. Наше скромное мнение сводится к совету поберечь эту сотню — ей-богу, не стоит связываться с подобным товаром. Сколько-нибудь достойная поддержка DirectX 9.0 этим картам не грозит, а для традиционных игр логичнее приобрести что-нибудь из предыдущего поколения.

Как мы тестировали

Видеокарты тестировались на нашем излюбленном стенде с материнской платой Intel D875PBZ Bonanza на чипсете i875P, процессором Pentium 4 3 ГГц (800 FSB), парой модулей DDR-памяти PC3200 по 256 Мбайт от Kingston и двухвинчестерным RAID 0 на SATA-винчестерах Seagate Barracuda ATA V по 120 Мбайт каждый. Операционная система также прежняя — Windows XP Professional.

Для карт на процессорах nvidia использовались драйверы Detonator 53.03, для ATI — Catalyst 4.1 (build 6414).

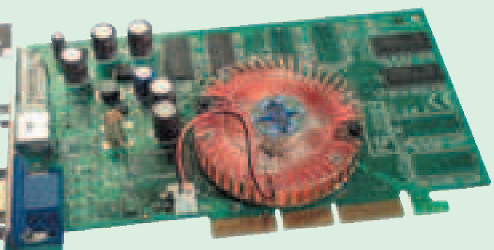
В тестовый пакет вошли 3DMark 03, пропатченный до 340-го билда, Gun Metal Benchmark 2, AquaMark 3 (в двух режимах: с выключенным и включенным сглаживанием, причем для бюджетных карт применялось сочетание FSAA 4x и Aniso 4x, а для обеих high-end-карт эффекты выставлялись на 8x). Классику представлял Splinter Cell 1.2 (демо TbilisiDemo.bin, ShadowMode = Projector). Все тесты прогонялись в разрешении 1024x768 в 32-битном цвете, при оптимальных настройках качества по умолчанию.

MSI FX5600XT-TD128

Цена $130
Графический процессор GeForce FX 5600XT (230 МГц)
Видеопамять 4-нс DDR (400 МГц), 64 бит
Объем памяти 128 Мбайт
Интерфейсы D-Sub, DVI, S-Video Out

итоговый рейтинг **2,1**

Поистине невиданный регресс и тихий ужас — достаточно взглянуть в тестах на колонку синтетики. Так, скорости fill rate однозначно принадлежат к какому-то очень давнему поколению видеокарт. О том, как эта карта будет выглядеть в играх, хотя бы отчасти использующих возможности DirectX 9.0, догадаться нетрудно. Зачем этому творению 128 Мбайт памяти, тоже не ясно, но чтобы мы окончательно перестали сомневаться в отсутствии здравого смысла, предусмотрена и 256-мегабайтная версия! На единственном, прилагавшемся к OEM-поставке, листочке изложена инструкция, как отличить по внешнему виду платы с 256 и 128 Мбайт. Из которой ясно, что бонусом 256-мегабайтности является 128-битная шина (количество микро-



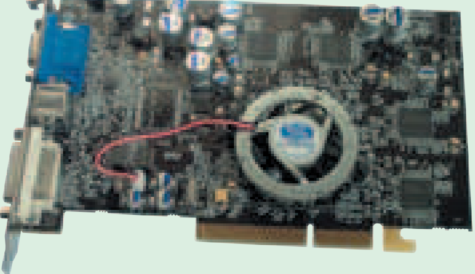
схем просто удваивается, а значит, приходится вдвое увеличивать ширину шины). Скорость это обстоятельство, конечно, поднимает, хотя едва ли радикально, и уж точно не выведет такую карту вперед по сравнению с аналогами, имеющими меньший объем, но нормальные частоты и функциональность.

Sapphire Radeon 9600XT

Цена $190
Графический процессор Radeon 9600XT (500 МГц)
Видеопамять 2,8-нс DDR (600 МГц), 128 бит
Объем памяти 256 Мбайт
Интерфейсы D-Sub, DVI, S-Video Out

итоговый рейтинг **3,5**

Карта не лишена привлекательности, хотя в данном случае битность шины памяти от объема не зависит, и вполне



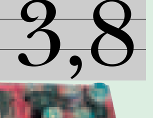
можно сэкономить $20, купив карту со 128 Мбайт памяти. На фоне слабеньких результатов в тестах 3DMark повсюду наблюдается пристойная скорость. Как и у предыдущей платы, нагрев и потребность в шумном и массивном кулере отсутствуют. На деле шум никак не выделялся из общего фона нашего тестового стенда (очень тихого, кстати, благодаря водяному охлаждению).

И тем не менее мы не можем побороть стойкое ощущение, что за $200 без малого уже можно и должно выпустить карту, мощности которой с запасом хватит для прогона всех прошлогодних бенчмарков. Однако пока все грустно.

MSI FX5700-TD128

Цена $195
Графический процессор GeForce FX 5700 (350 МГц)
Видеопамять 3,6-нс DDR (650 МГц), 128 бит
Объем памяти 128 Мбайт
Интерфейсы D-Sub, DVI, S-Video Out

итоговый рейтинг **3,8**





А вот и вторая производная от GeForce 5900 по FX. Эта карта заметно резвее предыдущего продукта от ATI в задачах, где основным узким местом является обсчет спецэффектов, основанных на DirectX 9.0, шейдерах и прочих достижениях современной 3D-мысли. Там же, где лишь требуется максимальная скорость закраски, наблюдается существенное отставание, для скоростного мультитекстурирования банально не хватает конвейеров и тактовой частоты. Тем не менее для среднебюджетного сектора такой компромисс может оказаться оптимальным, но лишь при условии, что чип будет справляться с рендерингом изображения в грядущих горячо ожидаемых играх на движках следующего поколения. Увы, со всей определенностью убедиться в этом можно будет только после появления более или менее финальных релизов, а пока избытка жизненных сил у этой карты мы не зафиксировали, в чем и расписываемся.

Gigabyte GV-N57U128D

Цена $210
Графический процессор GeForce FX 5700 Ultra (475 МГц)
Видеопамять 2,2-нс GDDR2 (900 МГц), 128 бит
Объем памяти 256 Мбайт
Интерфейсы D-Sub, DVI, S-Video Out

итоговый рейтинг **4,4**



Неужели перед нами первая плата на GeForce FX-чипсете, о которой можно без оговорок и натяжки говорить: «удачная карта, рекомендуем»?

А всего-то стоило оставить достаточное количество конвейеров в процессоре, не поскупиться на достойную частоту и не пожадничать при выборе типа памяти. Да, DDR2 — это в чем-то даже чересчур роскошное решение, но не стоит забывать, что nvidia экспериментирует с этой технологией уже не первый год, да и модули от Samsung неуклонно дешевеют.

А как же неудачная архитектура GeForce FX? Да, пиксельно-шейдерный тест в 3DMark 03 по-прежнему слегка заикается, и включение полноэкранного сглаживания с анизотропной фильтрацией не проходит бесследно. Но рискнем заявить, что карта все же стоит своих денег, по крайней мере отличается оптимальным балансом производительности в классических и высокотехнологичных тестах. Почти «наш выбор» в условиях текущей унылой ситуации со среднебюджетными моделями. Плюс одну десятую балла начисляем за позолоченную крышку кулера с «атомной» решеткой.

Gigabyte GV-N595U256V

Цена $500

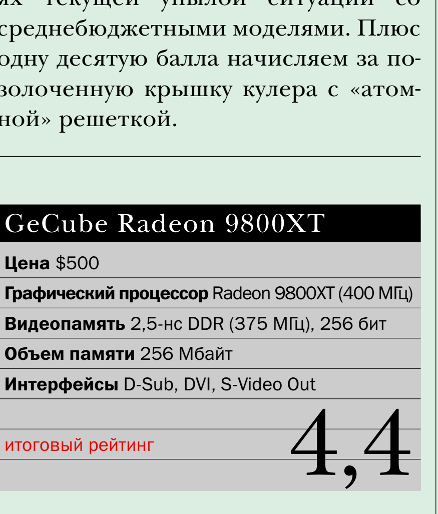
Графический процессор GeForce FX 5950 Ultra (475 МГц)

Видеопамять 2-нс GDDR2 (950 МГц), 256 бит

Объем памяти 256 Мбайт

Интерфейсы D-Sub, DVI, S-Video Out

итоговый рейтинг **3,8**



Демонстрация силы потребовала возврата к старому турбинному кулеру, сильно портившему настроение редким владельцам карт на процессоре GeForce FX 5800. Но на этот раз не все так ужасно, гул в режиме максимальной загрузки, конечно, отчетливо слышен, но хотя бы не режет слух. А карта вполне годится для домашнего использования.

К тестам уже никаких комментариев не осталось — все, на что способен GeForce FX, нами многократно проговаривалось. Разумеется, прибавка частот позволила топовому продукту от nvidia выступить наравне с аналогично позиционированным агрегатом от ATI. Почти наравне... потому что со сглаживанием снова не задалось, да и пиксельно-шейдерная синтетика заставляет волноваться за судьбу этого гиганта в будущем...

GeCube Radeon 9800XT

Цена $500

Графический процессор Radeon 9800XT (400 МГц)

Видеопамять 2,5-нс DDR (375 МГц), 256 бит

Объем памяти 256 Мбайт

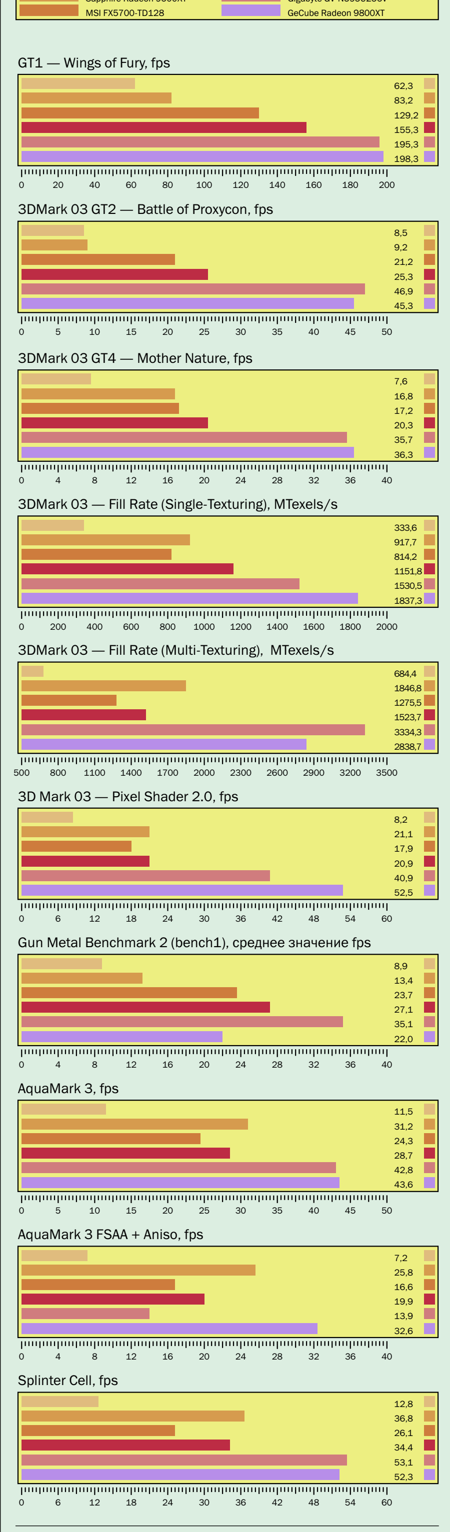
Интерфейсы D-Sub, DVI, S-Video Out

итоговый рейтинг **4,4**

...потому что ATI со своим XT занимает первое место в общем зачете. Судите сами: лучшие по совокупности тестов результаты и молчаливый кулер (устрашающий размер вентилятора в действительности означает, что обороты можно снизить, получив тот же поток воздуха).

В отдельном представлении нуждается марка, под которой проходит в нашем тесте самая мощная карта на чипе Radeon. Тайваньская компания GeCube производит весь спектр видеокарт на процессорах ATI и собирается протоптать тропинку на российский рынок. Хотя в данном случае правильнее будет говорить о простой маркировке плат своим именем, поскольку самые мощные версии собираются лишь на нескольких заводах, контролируемых материнской компанией.





Спасибо! *Редакция журнала Game.EXE искренне благодарит компанию Alliance (www.alliancegroup.ru) и московское представительство компании Gigabyte (www.gigabyte.ru) за предоставленные на тестирование видеокарты.*

Приходящим из нижних квартир

Дмитрий Лаптев

Продолжение.
Начало см. в #2'2004.

Очередные -дцать килограммов аудиоаппаратуры были распакованы, собраны, подключены к компьютеру и придирчиво отслушаны неутомимыми сотрудниками нашей тестовой лаборатории. Результаты, надо заметить, на этот раз радовали нас гораздо чаще, нежели в прошлом раунде…

SVEN SPS-820

Цена	$30
Акустическая схема	2.1
Общая мощность RMS	(2 x 10) + 18 Вт
Полоса воспроизводимых частот	20—20000 Гц
Регулировки	ВЧ, НЧ
итоговый рейтинг	2,8

Маркой SVEN, строго говоря, осеняются две независимые линейки акустики, равно попадающие в фокус нашего внимания: SVEN Multimedia — околокомпьютерные колонки для озвучивания рабочего места, SVEN Audio — компоненты для домашних театров, по совместительству пытающиеся окружить нас объемным звуком.





Комплект SPS-820, как нетрудно догадаться, принадлежит к первой категории. Причем наш прошлый опыт с наборами 2.1 заставляет сомневаться в возможности уместить в такую цену одновременно хоть сколько-нибудь приличный сабвуфер и колонки. Что же на этот раз? Увы, все те же характерные недостатки: колонки, хоть и не отличаются миниатюрными размерами, на «нижней середине» отрабатывают неуверенно, по крайней мере до заявленных 100 Гц добирается лишь сильно ниспадающий участок АЧХ. Сабвуфер помогает как может, а может он не то что бы очень многое — всего лишь создавать басовый фон, с ритмами только в самых характерных точках фонограммы. Причем услышать его потуги удалось только тогда, когда мы выкрутили ручку низких частот на максимум.

Стереопанорама и положение источника 3D-звука локализуются только при выключенном сабвуфере. Словом, единственное оставшееся после прослушивания комплекта оригинальное впечатление — подмигивающая в такт музыке лампочка на сабвуфере. Маловато будет.

Jet Balance JB-481

Цена	$40
Акустическая схема	2.1
Общая мощность RMS	(2 x 10) + 15 Вт
Полоса воспроизводимых частот	40—18000 Гц
Регулировки	НЧ
итоговый рейтинг	4,2

Довольно свежая на нашем рынке марка колонок, не имеющая ничего общего с хорошо известной JBL. Модель JB-481 также относится к недорогим комплектам из пары довольно крупных сателлитов и сабвуфера. Но, коллеги, звучание этого набора совершенно иное, нежели мы уже приготовились слушать, распаковывая очередной дешевый трехкомпонентный комплект! Сателлиты — пример добротности для бюджетного диапазона цен — очень приятная «середина». Кстати, на задней панели колонок нашлось место даже для порта фазоинвертора (следовательно, их не рекомендуется ставить ближе 10 см от стены).

Сабвуфер тоже подкрепил своей работой положительное впечатление, хотя он, конечно, слабоват и кинематографично сотрясать воздух не умеет. Но мы же говорим об озвучивании рабочего места, не забыли?

Отдельного упоминания заслуживает люминесцентный экран, где графически отображается уровень громкости. Пусть малополезная, но, несомненно, любопытная деталь, способная привлечь пару



процентов сомневающихся.
В играх, конечно, выдающегося объемного звучания не наблюдается, но звук вполне приятный и правдоподобный.

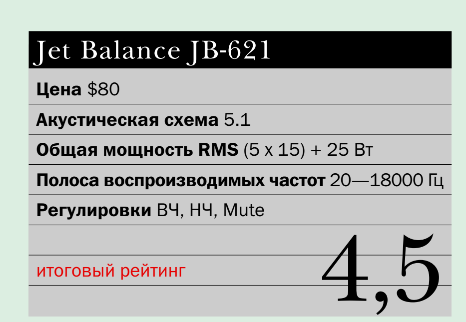
Резюме? Могут, когда захотят. А чего обычно хотят? Завоевать кусочек нового рынка. И по мере того как это желание осуществляется, начинает хотеться больших доходов при меньших затратах. Комплект JB-481 мы однозначно одобряем и желаем владельцам торговой марки Jet Balance стать приятным исключением из только что сформулированного правила.

Genius SW-5.1 Value

Цена $75	
Акустическая схема 5.1	
Общая мощность RMS 4 x 3 Вт + 1 x 3 Вт + 10 Вт	
Полоса воспроизводимых частот 40—20000 Гц	
Регулировки НЧ	
итоговый рейтинг	3,0

Словом «value» принято отмечать факт удешевленной комплектации, причем разница в сравнении с полнофункциональной версией чаще всего бывает в малозначительных опциях. Не так на сей раз — следующий ниже по тексту комплект без данного уничижительного термина в названии принципиально отличается от этого сугубо бюджетного набора. Но кое-кто из московской розницы пользуется создавшейся неразберихой и предлагает Value-колонки по цене далеко за $100. Считайте, что мы вас предупредили, поскольку даже $75 за данный продукт — слишком дорого.



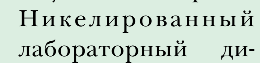


Нет, он вполне уверенно звучит и неплохо позиционирует звук в играх, но для музыки откровенно слаб. Рекордно слабомощный сабвуфер на музыке лучше сразу приглушить, благо уровень низких частот — единственная доступная настройка (кроме громкости, конечно). Стереопанорамы как таковой нет, те позвякивания, которыми колонки пытаются обозначать звуки высокой частоты, существуют отдельно от всего остального и натурально повисают в недоумевающем воздухе.

Jet Balance JB-621

Цена $80	
Акустическая схема 5.1	
Общая мощность RMS (5 x 15) + 25 Вт	
Полоса воспроизводимых частот 20—18000 Гц	
Регулировки ВЧ, НЧ, Mute	
итоговый рейтинг	4,5

И снова набор от подающей надежды команды Jet Balance, а мы опять отмечаем приятно большое количество и качество звука за свои деньги. В комплекте двухполосные колонки (с фазоинверторами) для фронта и тыла и выдающихся размеров центральная колонка. До функциональности взрослых комплектов (за $100+) не хватает лишь дистанционного пульта, но это, согласитесь, мелочь. Главное, чтобы колонки звучали достойно.
И они звучат. В играх этот набор с большим отрывом от всех остальных лидировал в номинации «Лучший объемный звук за наименьшую цену». На музыкальных тестах картинка тоже чистая и грамотно выстроенная, панорама угадывается отчетливо, искажений и окрашивания нет. Претензия есть лишь к сабвуферу, он, что и говорить, выдает бюджетную сущность комплекта, поэтому злоупотреблять басами на музыке не хочется, зато спецэффекты в играх и фильмах, несмотря на скромную мощность, отрабатывает отлично. Вообще, старается саб изо всех сил, на большой громкости из фазоинвертора дует ощутимый ветерок.
Никелированный лабораторный дизайн, по всему, рассчитан на любителя, но мы договорились данный второстепенный и субъективный фактор во внимание не принимать и оценку в зависимость от него не ставить (хотя нарушить это обещание еще придется).





TDK Tremor S-150

Цена $100
Акустическая схема 2.1
Общая мощность RMS (2 x 16,5) + 42 Вт
Полоса воспроизводимых частот 50—20000 Гц
Регулировки ВЧ, НЧ

итоговый рейтинг **3,0**

Вот хотя бы взять конструкцию этих колонок! Приткнуть столь оригинально задизайненный сабвуфер в традиционно отводимых для этой цели местах – большая проблема. В инструкции рекомендуется ставить его на пол около дальней стены. Не можем присоединиться к подобным советам! Все же в данном случае третья колонка скорее помогает сателлитам играть на частотах чуть ниже средних, нежели занята собственно басами (кстати, это отмечено и в паспорте, только, как нам кажется, сабвуфер недотягивает и до 50 Гц). Лучшей на слух оказалась позиция сабвуфера посередине между колонками, непосредственно под столом.

Сателлиты оставили противоречивое впечатление. В них (единственных в нашем тесте) вместо обычных динамических головок применена оригинальная технология звукоизвлечения от TDK под названием «NXT SurfaceSound»: звук издает вся поверхность плоского излучателя, в качестве которого выступает пластинка из пенопласта. Отсюда такая приплюснутая форма сателлитов. Преимущество данного подхода отчетливо слышимо и заключается в более равномерном звуковом поле, лучшей детализации источников звука в пространстве и прочих подобных приятных вещах, особенно заметных, если колонки разнести на достаточное расстояние, а не ставить вплотную к монитору.

В противовес этому по сравнению с традиционной технологией звук получается заметно более искусственным, явно сужается динамический диапазон. Да и частотный диапазон не радует, никакими двадцатью килогерцами в действительности колонки похвастать не могут. О басах уже сказано выше. Цена же дает нам полное моральное право требовать большего. Да, мы любим инновации, но хотелось бы не только свежих идей, но и качественной их реализации.

Jet Balance JB-631

Цена $120
Акустическая схема 5.1
Общая мощность RMS (5 x 15) + 40 Вт
Полоса воспроизводимых частот 35—18000 Гц
Регулировки ВЧ, НЧ, режим (2.1, 5.1, 3D), громкость каждого канала

итоговый рейтинг **4,3**

Продолжаем исследования колонок Jet Balance! Отличия этого набора от JB-621 не ограничиваются пультом ДУ и расширенными донельзя регулировками: кроме выбора акустической схемы, поканальной регулировки громкости, есть встроенный эквалайзер с режимами Live, Disco, Rock и далее со всеми остановками.

Главное же завоевание – более мощный сабвуфер. Нельзя сказать, чтобы этот факт однозначно положительно повлиял на звучание музыки (впрочем, как и отрицательно), но для кинозвука и спецэффектов этот комплект определенно подходит больше. С другой стороны, нельзя отделаться от впечатления, что сабвуфер явно подыгрывает колонкам и искажает панораму. Рецепт прост: если вы подключаете комплект, как и полагается, к многоканальной звуковой карте, отрегулируйте частоту отсечения сабвуфера в программном микшере до приемлемого вашими ушами уровня. И все будет хорошо, поскольку сателлиты в этом наборе отлично справляются с «нижней серединой» и даже волнуют поверхность стола басовыми ритмами.

Поругать этот комплект можно лишь за аскетичную маркировку проводов с минимумом цветов. Перепутать, конечно, что-либо сложно, но встречаются и более продуманные варианты.

Резюме: приятный набор с богатой функциональностью и – традиционно для Jet Balance – «правильным» соотношением цены и качества.



SVEN Audio HA-430T

Цена $130
Акустическая схема 5.1
Общая мощность RMS (5 x 20) + 50 Вт
Полоса воспроизводимых частот 40—20000 Гц
Регулировки ВЧ, НЧ, режим (2.1, 5.1, 3D, Dolby Digital/DTS), громкость каждого канала

итоговый рейтинг **4,0**

Полновесный комплект с монументальным сабвуфером и, увы, довольно скромными сателлитами. По таким признакам легко вычисляются кинотеатральные наборы. Впрочем, и вычислять ничего не надо – предназначение прямо прописано в инструкции, да и встроенный декодер AC3 и DTS напрашивается на сопряжение с каким-нибудь DVD-плейером. И мы можем только засвидетельствовать, что более правдоподобного грохота, взрывов и прочих эксцентричных вибраций вам не обеспечит ни один из комплектов этого раунда тестирования. С другой стороны, аналоговый многоканальный вход тоже наличествует, а значит, никаких препятствий для подключения к

многоканальной звуковой карте нет. Что ж, подключаем — и отмечаем отличное позиционирование звука в играх, что вкупе с громыхающим басом создает прекрасное окружение — пожалуй, лучшее и достойное «Специального приза». Почему лишь его, а не «Нашего выбора», например? Просто этот комплект оказался слишком узкоспециализированным. Слушать на нем музыку, конечно, можно, но тот же хваленый сабвуфер начинает активно мешать. Если же попытаться приглушить его или вовсе выключить, во всей красе обнаруживается бедное звучание сателлитов. Даже не знаем, какую оценку ставить… Пусть будет «четверка», ладно?



Genius SW-5.1
Цена $150
Акустическая схема 5.1
Общая мощность RMS 4 x 5 Вт + 1 x 6 Вт + 20 Вт
Полоса воспроизводимых частот 10—20000 Гц
Регулировки ВЧ, НЧ, режим (2.1, 5.1, 3D, Dolby Digital/DTS)
итоговый рейтинг 4,5

А этот комплект явно претендует на лучшее в текущем сезоне соотношение веса и цены: прикупить за 150 долларов двадцать-тридцать килограммов деревянной акустики — еще суметь надо! На поверку количество обеспечило дивное качество: колонки очень понравились, звук вполне соответствует тому уровню, что хотелось бы получить от бытовой акустики за такую цену. Кстати, никаких ссылок на компьютерную принадлежность колонок в инструкции нет, подключать можно все что угодно, благо, кроме многоканального аналогового входа и цифрового для AC3-сигнала, есть три пары стереовходов, куда можно подоткнуть все бытовые источники (у SVEN HA-430T, кстати, ровно столько же входов).

В тестах этот комплект выступил значительно ровнее предыдущего, чуть уступил в части правдоподобности спецэффектов из-за менее мощного сабвуфера, но значительно выиграл на музыкальных отрезках тестовой программы. Позиционирование звука просто отличное. Отсюда заслуженная «Лучшая покупка»!



Jazz Hipster Jazz Speakers J-9931
Цена $170
Акустическая схема 5.1
Общая мощность RMS (5 x 10) + 50 Вт
Полоса воспроизводимых частот 40—20000 Гц
Регулировки ВЧ, НЧ, громкость тыловых колонок, режим (2.1, 5.1, 3D, Dolby Digital/DTS)
итоговый рейтинг 3,9

Идеологически близкий к старшему «Свену» комплект: снова устрашающего вида сабвуфер и невеликие колонки, причем вдвое менее мощные, а значит, надежда, что они перекричат гулкий сабвуфер, едва теплилась в наших сердцах… Но практические тесты продемонстрировали неплохое владение музыкальными инструментами (все же двухполосные колонки сделали свое дело), хотя крен в сторону кинозвука есть неоспори-



мый. Из фазоинвертора сабвуфера снова дует воздух. Очень огорчили лишь паразитные резонансы, причем избавиться от них, похоже, можно только креплением колонок на стене или на подставках.

Усилитель перенесен из сабвуфера в центральную колонку, которая по этой причине едва умещается на мониторе. Есть декодеры Dolby Digital и Dolby Pro Logic.

Если честно, от столь именитого брэнда хотелось бы более полного соответствия идеалу.

Почти разочарование и за такую-то цену!

JBL Creature Silver 2.1

Цена $170	
Акустическая схема 2.1	
Общая мощность RMS (2 x 8) + 24 Вт	
Полоса воспроизводимых частот 50—20000 Гц	
Регулировки ВЧ, НЧ	
итоговый рейтинг	3,5

Под маркой JBL скрывается небезызвестный концерн Harman International, заслуживший доброе имя высококлассными компонентами для автозвука и домашних театров. Судя по цене, высокие технологии должны быть применены и в этих компьютерных колонках к вящему удовлетворению наших слуховых нервов. Но не будем спешить с выводами.

Дизайн колонок не обсудить никак нельзя, причем дело не только во внешнем виде: сателлиты действительно экстремально (или рекордно?) миниатюрные; причем оба сателлита снабжены синими индикаторами, светящими «в пол», а громкость регулируется двумя сенсорными пятачками на правой колонке. Очень оригинально и удобно. Особенно понравилась возможность заглушить звук (Mute) одновременным касанием обеих кнопок.

Звучание? Увы, субъективное впечатление на $170 не потянуло. Звук богатый, живой, с хорошей панорамой, микроколонки на удивление звучные. Но почему бы, спрашивается, не снабдить столь недешевый комплект полноценным сабвуфером? Тот, что есть, с басами не справляется — элементарно не позволяют объективные характеристики, честно заявленные в спецификации. Обидно!

JBL Invader DW314 4.1

Цена $190	
Акустическая схема 4.1	
Общая мощность RMS (4 x 12) + 32 Вт	
Полоса воспроизводимых частот 40—20000 Гц	
Регулировки ВЧ, НЧ	
итоговый рейтинг	4,5

Лучший, действительно лучший, звук в музыкальных тестах по сравнению со всеми ранее протестированными комплектами, включая прошломесячный Altec Lansing MX5021! Причем разница ощущается на любых записях, будь то классика или, простите, попса, и даже совершенно неподготовленными ушами. Просто хотелось, используя служебное положение, слушать музыку сверх тестовой программы, несмотря на попытки охраны издатдома очистить помещение от неуемных меломанов по случаю выходного дня и десятого часа вечера.

Сабвуфер снова не отличается глубокими басами, но пожаловаться на это приходит в голову лишь в тестах с кинозвуком. Зато он в меру музыкален и в своем диапазоне отрабатывает очень искусно, не подмешивая к музыке до смерти надоевшее гудение и бубнеж. Стереопанорама непревзойденная. В играх тоже радостная картина, хотя и объективно уступающая нескольким отмеченным выше специализированным комплектам.

Словом, почти идеал, без сомнения, достойный «Специального приза».

специальный приз

Спасибо! *Редакция журнала Game.EXE искренне благодарит компании «АТРИ» (www.sven.ru), «Бюрократ» (www.buro.ru), Erimex (www.jbl-harman.ru), московское представительство компаний TDK (www.tdk.ru) и Jet Balance (www.jetbalance.ru) за предоставленную на тестирование несомненно мультимедийную акустику.*

Ультралайтс

Baldur's Gate: Dark Alliance II

http://bgda2.blackisle.com
жанр: Экшен с элементами РПГ
платформа: Sony PlayStation 2
разработчики: Black Isle Studios (www.blackisle.com), Interplay (www.interplay.com)
издатель: Vivendi Universal (www.vivendiuniversal.com)







Как вы помните из новостей нашего прошлого номера, Interplay окончательно распугала творческий коллектив Black Isle не то слишком коротким рублем, не то своей невменяемостью, а саму студию превратила в эдакого свадебного генерала по вызову. Первая игра, выпущенная горемычным издателем после корпоративного скандала с битьем посуды и перспективных проектов, — Baldur's Gate: Dark Alliance II. Сюрприз: она не имеет ничего общего не только с Black Isle Studios, но и с серией Baldur's Gate. Невзгоды эти, впрочем, без следа растворяются магической силой нашего ненаглядного Черного Ящика.

Women of Strength and Inner Beauty Don't Fart

Первая Dark Alliance вытряхивала из жанра РПГ все самые добрые и светлые вещи, оставляя игрока наедине с монотонным слэшингом среди околофэнтезийных вражеских полчищ. На выброс шли полноценный сюжет, диалоги, замысловатая боевая система и добрая часть характеристик персонажа. Ортодоксальные любители посидеть в таверне и потрепаться с NPC «за жысть» были в посттравматическом шоке: аркадная «Балдура» со сведенным к минимуму вещизмом? Нонсенс! Нечто подобное себе позволяла лишь Blizzard — помните, сколько мышек мы сточили о Diablo? Авторам Dark Alliance удалось изучить этот hack'n'slash-феномен и реплицировать его в специфической консольной среде. Продуманное до последнего винтика управление, стерильный, сверкающий мир и неоспоримые визуальные достоинства — цепляло так, что продохнуть удавалось лишь на финальных титрах. Dark Alliance II гнет ту же линию. Место кастрюльническо-фэнтезийной идиотии здесь занимает аркадное помешательство. Не нужно никого отыгрывать, беспокоиться о карме и «патронах для арбалета» — они бесконечные. Описания побочных — да что там, сюжетных! — квестов тоже можно смело пропускать мимо ушей. Зачем тратить время на чтение этих глупостей, если доподлинно известно, что идти нужно вперед и только вперед? Словом, Crimsonland. Потрясающий, быстрый, искристый! Тревожить извилину нужно лишь в самом начале игры, при выборе персонажа. Признаться, здесь вторая часть дала слабину: если в оригинальной Dark Alliance имела место схема «танк, танк и танк с луком», то здесь на выбор целых пять персонажей. Первые двое — Human Barbarian и Dark Elf Monk — ярко выраженные бульдозеры. Третий, Dwarf Rogue, — бульдозер для дальнего боя, умеющий обезвреживать ловушки и обращаться со взрывчаткой. Типичный маг Human Cleric и Moon Elf «Наш выбор» Necromancer, способные устраивать умопомрачительные фейерверки, завершают квинтет.

Тэп-тэп-тэп

Прочие заигрывания Dark Alliance II с серьезными ролевыми играми выглядят смешно. Из пары десятков доступных способностей любой аркадный профессионал выбирает прокачку критического удара и расширение лайфбара, а институт под названием Workshop с грохотом проваливается — утрамбовывать с трудом найденные руны в свое магическое оружие не имеет смысла, потому что схожая по силе безделушка вывалится из тролля за следующим углом. Радости этой игры заключаются в непрерывном нажимании на «крестик», звоне монет и маленьких торговых свершениях, в разбитом в пух и прах стаде волков и огромном пауке, который будет ждать вас в следующей пещере. Но главная радость — режим игры «на двоих». Чокаться с напарником бокалами с Bailey's после каждого побежденного босса куда приятнее, чем трепаться с глупым NPC в таверне идеологически правильной версии Baldur's Gate.

P.S.

Если обвесить Dark Alliance II новыми текстурами, заменить топоры пулеметами, деревенского кузнеца – барменом-скрягой по имени Подмышка, а затем многократно украсить получившееся словом «fuck», образуется Fallout: Brotherhood of Steel, о которой читайте в нашем следующем номере.

Уборки на дорогах

Downhill Domination

www.codemasters.co.uk/downhilldomination/uk
жанр: Велосипедная аркада
платформа: Sony PlayStation 2
разработчик: Incog, Inc (www.incognitostudio.com)
издатель: Codemasters (www.codemasters.co.uk)







Летом прошлого года во всех уважаемых американских веложурналах появилась двухполосная реклама необычного вида. «Downhill Domination. Have you got the balls?» — гласил заголовок. На вершине горы стоял загадочного вида человек с велосипедом над головой. Ландшафт его шортов однозначно давал понять — у этого парня с balls все в полном порядке. Даже с запасом.

За последние несколько лет велосипедная тусовка окончательно раскололась на «велогонов» (поклонников стиля «кросскантри») и «попрыгунчиков» (любителей «фрирайда»). Первые носят обтягивающие шорты из лайкры, накручивают по двести километров за день и пишут стихи о красоте природы. Вторые одеваются в hi-tech-мешковину, прыгают с обрывов, копают дерты и издеваются над «велогонами». Чтобы завоевать сердца аудитории, Downhill Domination нужно определиться с ориентацией. К сожалению, игра медлит — издателям слишком жалко терять потенциальную аудиторию. И это большая проблема.

Все брэнды в гости

Начинается все очень серьезно. Игрокам предлагают выбрать себе байк, одежду и спонсоров. Велосипеды самые настоящие: от уважаемого ширпотреба (Trek и Specialized) до форменного хайэнда (Intense, Ellsworth). С компонентами тоже все в порядке, при виде знакомых логотипов на душе становится тепло: Marzocchi, Manitou, Fox, White Brothers, Hayes, Formula, Hope... Заработав денег, игроки могут поменять раму, амортизационную вилку и тормоза. Потратив около часа на выбор первого велосипеда и подходящих к нему по цвету штанов, я наконец оказался на вершине.

Орава байкеров рванула со старта вниз, я же не спешил крутить педали, наслаждаясь видами. Великолепный пейзаж, чистый горный воздух, журчание водопада, козел на трассе... На какое-то мгновение я ощутил прилив счастья. Все вокруг, даже этот угловатый полигональный козлик, ловко карабкающийся в гору, рождало во мне умиление. Что за чудесная игра! Рогатая скотина поравнялась с велосипедом и с неожиданной яростью боднула меня рогами, выбросив прямо в пропасть. Добро пожаловать в Downhill Domination.

Need for speed

Здесь вы можете делать что угодно: лететь боком, вверх ногами, кувыркаясь, с байком или отдельно, главное — не стоять. Игра просто не понимает, что это такое. Я не помню, какая кнопка здесь «тормоз». Если сноубордический SSX3 вполне допускал и даже поощрял расслабленный серфинг, то DD — это бешеная гонка со скоростью 60 кадров в секунду.

Ни одна гоночная игра не даст вам ТАКОГО ощущения скорости. Вы несетесь как оглашенный, не разбирая дороги. Местный «техничный скоростной спуск» никакого отношения к реальности, разумеется, не имеет. Разработчики не стали особенно париться с физической моделью. Перед прыжком с трамплина, и это преступление, не нужно делать «bunny» или выдергивать руль, перед приземлением не обязательно выравнивать байк, а чтобы грохнуться в повороте, нужно приложить немало усилий. Падать тем не менее приходится часто — со всей дури врубаясь в камни, деревья, опоры рекламных щитов, джипы и прочую технику. Много крови и криков, на радость зрителям. Хорошо хоть, горные козлы и туристы на больших скоростях «убираются» без проблем. С медведями гризли и лосями несколько сложнее.

Система трюков проста, если не сказать — примитивна. Драки между байкерами — обычное дело, но я, как правило, бью всех уже за финишной прямой, оптом. Самым крутым финтом в игре считается метнуть в противника фляжкой для воды. Пожалуй, эта деталь характеризует DD лучшим образом. Те, кто занимается скоростным спуском... Никогда. Не возят. С собой. Фляжки. Там даже креплений под них нет.

P.S.

Синопсис: сверхдинамичная гоночная аркада на велосипедную тему хороша, но никогда не станет для нас вторым домом. «Admit it: you suck!» – кричат друг другу «даунхилеры» в кросскантрийных шлемах с двадцатью двумя вентиляционными отверстиями. Извините, мы останемся в SSX3 и T.H.U.G.

In the shell



PlayStation 2 инициирует консольное помешательство. Она запускает в вашем мозгу необратимый процесс, в корне меняет отношение к приставочным играм и заставляет неустанно искать новую любовь на стороне. Поиски могут закончиться разочарованием с какой-нибудь Panzer Dragoon Orta для Xbox, а могут подарить новый дивный мир и основательно подкорректировать ваш персональный топ-



100 компьютерных и видеоигр всех времен.

Metroid Fusion, Metroid: Zero Mission, Metroid Prime

жанр: Скроллер, скроллер и шутер от первого лица
платформа: Nintendo GameBoy Advance, Nintendo CameCube
разработчики: Nintendo R&D1 (www.nintendo.com), Retro Studios, Inc (www.retrostudios.com)
издатель: Nintendo (www.nintendo.com)



Мини

Я что-то слышал о Metroid еще во времена NES, SNES и первого GameBoy, но по каким-то причинам не проявлял настойчивости и не искал картриджи с этой игрой. Четвертая часть Metroid — Fusion (для GameBoy Advance) — долго не могла протолкнуться сквозь вал новых GBA-релизов и попала ко мне в руки совсем недавно. Я думал, что тронусь умом: эта игра, умещающаяся на ладони, таила в себе двумерную свободу Flashback (Delphine Software, помните?), новаторство Wolfenstein и сюжетную глубину System Shock. Четыре часа игрового времени пролетели как одна минута. Выход продолжения Fusion — Metroid: Zero Mission — я отслеживал, зачеркивая дни в календаре.

Что такое Metroid на GBA? В двух словах: ультимативный скроллер. Главная героиня, Самус Аран, перемещается по двумерному миру в боевом скафандре. Вся геймплейная механика выстроена вокруг этого предмета одежды, способного обрастать аугментациями и новым оружием. Возможность карабкаться по лестницам и потолку, крушить стены и сжигать особо стойкие органические преграды, превращаться в энергетический мячик (Morph Ball), закладывать мины и летать — со временем героиня превращается в совершенную машину для убийств. Вокруг хрупкого существа в скафандре находится живой, но просчитанный до последнего прыжка мир, освоение которого — одна из лучших аркадных головоломок, что были когда-либо созданы. К финалу Zero Mission не знаешь, чему поражаться больше: таланту ее дизайнеров или неожиданному сюжетному повороту, оставляющему не одну лазейку для сиквела.

Макси

Fusion и Zero Mission в который раз показали, какое место занимают графика и долби-звук в системе вечных игроценностей. Более того, они оставили меня в уверенности, что «Тоже игры» у нас в журнале занимают не последние три полосы, а первые сто сорок одну. Я прошел каждую еще по разу, а затем купил GameCube, до «зельд» и «резидент ивилов» которого мне не было и нет никакого дела. Последние несколько дней я растворяюсь в Metroid Prime. Эта игра сломала еще один стереотип, согласно которому консольные шутеры от первого лица представляют собой жалкое зрелище при любых обстоятельствах. Играя в Prime, я испытываю труднопередаваемое ощущение: кажется, что на экране все тот же двумерный Metroid, просчитанный через число «пи» до последнего пикселя, но объемный, глубокий, с дождями, падающими звездами, загадочными космическими станциями и поющими птицами. Первая миссия заставляет Самус спешно эвакуироваться с горящей орбитальной



станции, при этом сильно повредив свой скафандр. В течение всей игры ей приходится восстанавливать боевые способности, чтобы затем неизбежно их потерять. Некоторые видят в этом метафору пути самурая или даже пути к дзенскому просветлению. На самом деле все намного проще. Metroid — это лишь очередное доказательство того, что на нескольких простых правилах и условностях можно возвести огромный живой мир. Простой, нереалистичный, сказочный и бесконечный. Мир, которому веришь.

P.S.

Сейчас Metroid Prime 2 полным ходом готовится выйти на GameCube, а в том, что Самус Аран поведет в бой недавно анонсированную новую портативную консоль от Nintendo, никто не сомневается. Вы поспеваете?